


CLUB
Nintendo®
**SUPER
METROID**
**THE PEACE KEEPERS
CLIFFHANGER**
BATMAN (GB)
The Animated Series

**PARA EL NES:
TETRIS 2
Y NINTENSIVO
BATMAN**
LETHAL ENFORCERS

JUEGA CON LOS JEFS

AÑO 3 No. 2
PRECIO N\$10.00 M.N.

POSTER GIGANTE

Cada mes
"viaje"
a través de

GEO MUNDO

y disfrutará de un panorama del mundo
¡a todo color!



Visitará las más exóticas regiones del planeta,
su gente, su fauna y su flora.



GEO MUNDO
¡Leerla es una aventura!

EDITORIAL

Hemos sentido mucha inquietud en nuestros lectores respecto al lanzamiento del nuevo sistema Project Reality, ya que hay incertidumbre sobre qué pasará con su actual sistema SNES ¿Pasará de moda? ¿Se volverá obsoleto?.

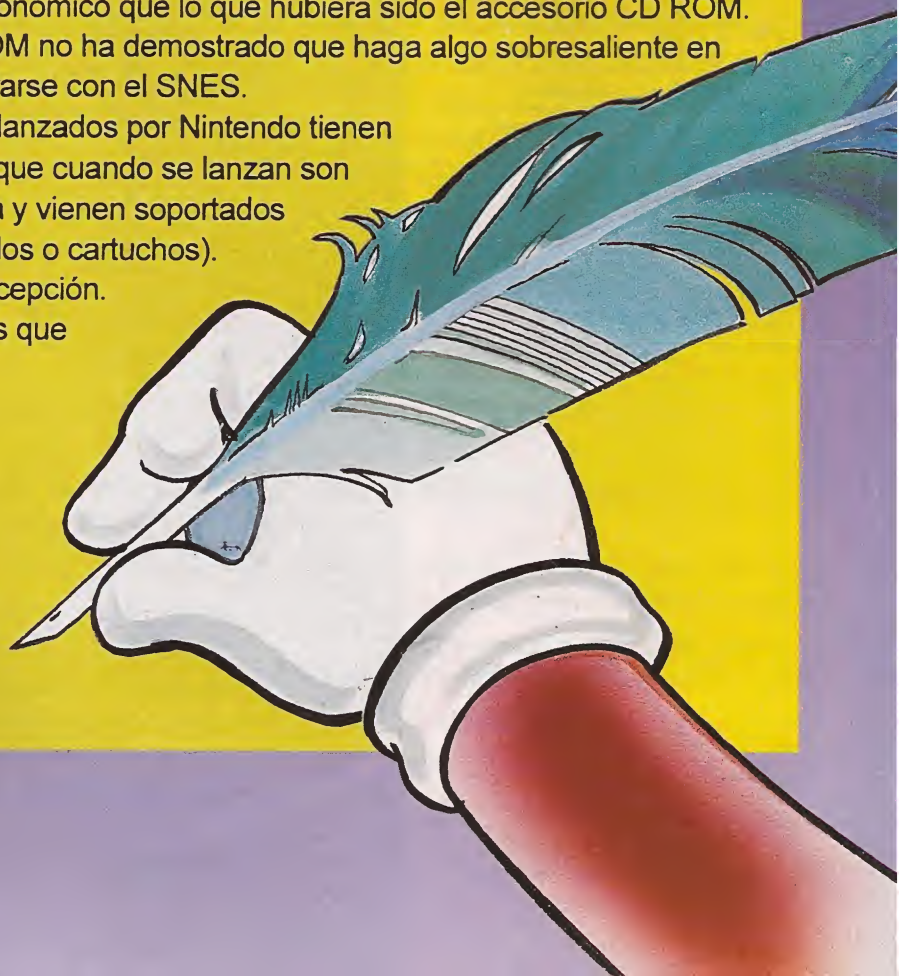
Realmente no debe haber preocupación alguna, pues Nintendo no olvida a sus usuarios. Muchos podrán decir que el NES ya está agonizando y que ya no hay tantos juegos nuevos para el este sistema y desafortunadamente tienen razón, pero este sistema fue lanzado ¡en 1985! Es decir que tiene casi 9 años. Cuando se lanzó el SNES se predijo que en unos cuantos meses desaparecería el sistema NES y a la fecha todavía se lanzan juego excelentes. La tecnología avanza y los videojugadores cada vez quieren más. Este año llegarán al mercado varios equipos de 32 bit y mientras Nintendo termina el Project Reality de 64 bit, dará a los videojugadores lo que más deseamos: buenos juegos. Así se lanza Super Metroid con 24 megas de memoria además del esperado, y algo retrasado, FX Trax. Los videojugadores nos mantendremos ocupados y divertidos con el SNES mientras sale el sistema de 64 bit Project Reality; y para después puedes estar seguro que el SNES tiene larga vida por delante con juegos cada vez mejores.

Muchos nos han escrito diciendo que hubieran preferido un equipo compatible con el SNES como el CD ROM para asegurar la vida del SNES pero ¿para qué? si el nuevo sistema completo será más económico que lo que hubiera sido el accesorio CD ROM. Además hasta ahora el CD ROM no ha demostrado que haga algo sobresaliente en videojuegos que no pueda lograrse con el SNES.

Es un hecho que los sistemas lanzados por Nintendo tienen una vida mucho más larga porque cuando se lanzan son lo más avanzado en tecnología y vienen soportados con un excelente software (títulos o cartuchos).

El Project Reality no será la excepción.

Espéralo... cuando llegue verás que teníamos la razón.



SUMARIO

CLUB NINTENDO

Año III No.2 Febrero 1994

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos
Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Taruhide Kikuchi

Directores de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Escutia
Investigación: Adrián Carbajal /
Jesús Medina / Peke Vázquez
Agentes secretos: AXI / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solís de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación
Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:

Coordinación de ventas: Rocío Campo, Clementina Cummings,
Mª Elena Domínguez y Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

(C) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por
Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por
Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de
México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America,
Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al
uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud
de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente
1/432'92/8336.

Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización
como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distri-
bución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex,
S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, 02400
México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana:
Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de
México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F.
Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus
anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realiza-
das por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o
transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un
sobre con su dirección y franqueo. CLUB NINTENDO no se
responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni
tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la
reproducción total o parcial del material editorial publicado en
este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435
Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66.
Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial
Mexicana.

IMPRESIÓN: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco,
México, D.F. Tel.: 590-27-07

SUSCRIPCIONES EN MEXICO

Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37

(c) 1994 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

DR. MARIO → → → → → → → → → → → → → → → **3**
NUESTRA PORTADA:

SUPER METROID → → → → → → → → → → → → → → → **6**

INFORMACION SUPERNESARIA:

FATAL FURY 2 → → → → → → → → → → → → → → → **8**

CLIFFHANGER → → → → → → → → → → → → → → → **17**

LETHAL ENFORCERS → → → → → → → → → → → → → → → **52**

PEACE KEEPERS → → → → → → → → → → → → → → → **58**

INFORMACION NESARIA:

TETRIS 2 → → → → → → → → → → → → → → → **13**

EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES → → → → → → → → → → → → → → → **15**

GAME VISTAZO A:

BATMAN -The Animated Series- → → → → → → → → → → → → → → → **18**

REPORTE DE LA TERCERA MAGNA

PRESENTACION "CHAVEZ" → → → → → → → → → → → → → → → **22**

CURSO NINTENSIVO:

BATMAN → → → → → → → → → → → → → → → **24**

EXTRA → → → → → → → → → → → → → → → **32**

S.O.S. → → → → → → → → → → → → → → → **41 y 46**

EL TEMA DEL MES → → → → → → → → → → → → → → → **42**

START → → → → → → → → → → → → → → → **43**

GALERIA → → → → → → → → → → → → → → → **50**

RETOS DE MARIO → → → → → → → → → → → → → → → **57**

LOS RECORDS → → → → → → → → → → → → → → → **62**

LISTA DE JUEGOS DEL NES → → → → → → → → → → → → → → → **63**

LA BOLA DE CRISTAL → → → → → → → → → → → → → → → **66**

ESTE MES LLEGALE A: → → → → → → → → → → → → → → → **68**

LOS GRANDES DE NINTENDO → → → → → → → → → → → → → → → **70**

RESET → → → → → → → → → → → → → → → **72**

TUS PREGUNTAS A



DR. MARIO

Les escribo para preguntarles ¿Cuánto tiempo es recomendable jugar Nintendo? Esto les interesa a mis padres como a mí.

Julio Daniel Peñalosa Valdez
MEXICO, D.F.

Lo que te podemos decir es que no debes descuidar tus otras actividades y obligaciones; ya sea que estudies o trabajes, ningún pasatiempo debe hacer que te "desconectes" del mundo o descuides tus obligaciones.

¿Por qué en la revista Año 2 N° 10 aparece en la información sobre el videojuego CHAVEZ el nombre de Adrián?

DANIEL TORRES VILLANUEVA
LEON, GTO

Bueno, pues todo Club



Nintendo está en el ranking: Gus Rodríguez, Chuco Medina, Tony Ramírez, Bebe Aldana, Terry Kikuchi, Killer McCay. Incluso cuando empiezas a escalar el ranking aparece Pepe Sierra, Mando Bernal, Flaco Avila.

En su revista Año 2 N° 10 Página 70 se ve una fotografía de Street Fighter II Turbo en la están peleando Vega vs. Vega y arriba en los nombres dice Balrog vs. Balrog ¿Tiene alguna clave o es una broma?

LUIS MIGUEL GARCIA C.
LORETO, B.C.S.



En la revista Año 2 N° 9 página 59 comentamos que las fotos pertenecían a un prototipo japonés para Super Famicom original de Capcom; ya antes habíamos comentado que en Japón M. Bison se llama Vega; Vega lo llaman Balrog y el Balrog que nosotros conocemos allá lo llaman Mike Bison. La verdad ya no íbamos a publicar esta respuesta pero siguen llegando muchas cartas con esta

pregunta y pues sentimos la necesidad de responderla.

Por qué en la revista Año 2 N° 11 en la portada de Teenage Mutant Ninja Turtles Tournament Fighters no está el rombo escondido, en cambio en la página 7 de ese mismo número en la foto de la portada sí aparece ¿a qué se debió que en la portada no apareció?

Daniel A. Treviño Flores
MONTERREY, N.L.

Marco Antonio Ocampo Flores
TEQUISQUIAPAN, QRO.

Arturo Flores Corderos.
SAN LUIS POTOSI, S.L.P.

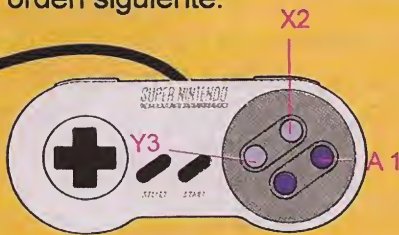
Pues como dijimos en el número del Año 2 N° 12 página 67 cuando ponemos el rombo y no nos gusta como quedó lo corregimos si tenemos tiempo. El rombo que viste en la página 7 a nuestro gusto había quedado muy burdo, así que decidimos corregirlo y lo pusimos en la rodillera amarilla.



Ah. Y disculpen que hayamos tachado sus apellidos, pero ya ven que dijimos que le quitábamos Flores a las cartas que nos llegan.

No me parece lo que escribieron respecto a que se guardan

las felicitaciones o las flores. Espero que la sección no sea solamente para críticas, ya que hay lectores (como yo) a los que nos gusta reconocer su labor que se ve reflejada en la excelente calidad de la revista. Cambiando de tema, sin temor a equivocarme, Axy sacó su nombre del control de SNES en el orden siguiente:



¿o me equivoco?

Hector Landa Sanjurjo.
TOLUCA, EDO. DE MEX.

Muchas gracias por tus conceptos. Respecto al nombre de Axy debemos decirte que tanto él como Spot nacieron profesionalmente en 1990 cuando juntos hacíamos un boletín para una cadena de tiendas especializadas Nintendo y como sabrás todavía no salía el SNES.

Axy escogió su nombre porque es muy fácil y rápido introducirlo cuando te piden 3 letras al poner un récord. Spot escogió su nombre nada más porque le gustó.

De todos modos es una teoría excelente.

¿Capcom dio la autorización para sacar los muñecos de Street Fighter II?

José Carlos Vazquez Parra
PARRA PTO. VALLARTA, JAL.
Sí. G.I. Joe fue la marca a la que

se le dio la licencia.



El secreto para ser buen jugador:

*Además de la habilidad en el juego se necesita siempre SABER PERDER y aprender de tus errores para no volver a cometerlos después.

* Muchos videojugadores demuestran su falta de madurez para con el juego, para con su contrincante y para consigo mismo. Esas personas tienen 3 opciones:

- 1.- Alejarse del juego.
2. Comprarse un juego para ellos solitos.
3. Aceptar que perdieron o, si ganaron, como si nada.

William René Reyes Cabrera
MERIDA, YUC.

Y usted ¿qué opina?

Quiero saber por qué ya no publican del NES, ya que yo tengo este sistema. Si saben díganme cuáles cartuchos de NES están a la venta.

CARLOS RAFAEL
ORGEL BELLENDEZ.
ZACATECAS, ZAC.

Como comentamos cada vez hay menos nuevos juegos para NES. Estamos publicando una lista de todos los juegos de NES que han salido e incluso la dividimos con los que salieron antes de 1992 y los que han salido

de 1992 a la fecha. En nuestro próximo número, con el reporte del CES sabremos cuál será el futuro en los próximos 6 meses para los 8 bit. Lo que haremos en la revista es, como lo sugieren algunos lectores, incluir una sección de clásicos de NES. En este número verás un Curso Nintensivo de Batman.

Aquí en los puestos de revistas Club Nintendo se agota rápidamente, seguro es porque entre las publicaciones tanto en inglés como en español es muy apreciada. Por favor destinen más ejemplares para esta región del país.

¿Podrían publicar todo el inventario de títulos para el SNES?

José Cordero S
HERMOSILLO, SON.

Para el próximo número le haremos un espacio entre el reporte del CES para que, al igual que el inventario del NES, tengan la relación de los juegos que han salido para los 3 sistemas (ya que posteriormente también publicaremos la lista de Game Boy).

Como lograron la foto que aparece en Mortal Kombat en los grandes de Nintendo Año 2 N° 1 Página 70.

JOSÉ FIDEL CORTÉS RODRÍGUEZ.
CHALCO, EDO. DE MEX.

Con Sub-Zero en opción de 2 jugadores, golpea a tu oponente (sea quien sea) hasta bajarle toda la energía. Lánzale un Ice Ball y cuando aparezca Finish him, hazle el fatality antes de que se descongele.

He oído sobre un nuevo sistema de Nintendo. Me gustaría que lo pensarán 2 veces antes de lanzarlo. Actualmente Nintendo domina el mercado de 16 bit y si no lo ha hecho en cuanto al CD ROM es porque su política de "No hay que llegar primero, hay que llegar mejor" impide sacar un sistema que sería igual a los demás. Quisiera que esperaran, ya que no creo que muchos que ya tenemos SNES queramos gastar más dinero en otro sistema que relegaría al nuestro a segundo plano.

¡Que la fuerza de la sabiduría, del amor y de la amistad esté siempre con ustedes!

Antonio Fco. Magaña Gómez
GUTIEREZ ZAMORA, VER.

El sistema Project Reality está preparándose para ser lanzado en 1995. Será de 64 bit y con muchas ventajas que ahora no pueden ni ser imaginadas.

Como hemos dicho será lanzado inicialmente en 1994, para Arcadias y sabemos de buena fuente que el primero en producir videojuegos para este sistema será Capcom; mientras se seguirá trabajando en hacerlo más accesible y así, en 1996, se lance como sistema casero a un precio menor que lo que hoy en día cuesta un CD ROM.

Lo que sí es un hecho es que el NES de 8 bit tiene cada vez menos nuevos juegos. La verdad es que cuando surgió el SNES a principios de 1992, muchos pensaron que en 6 meses moriría este sistema pero ha seguido por más de 2 años. Ahora ya se ven menos y menos novedades y algunos licenciarios

han anunciado que ya no seguirán produciendo para 8 bit. Seguro son malas noticias para muchos lectores.

Pero por otra parte Nintendo y sus licenciarios seguirán ofreciendo una gran variedad de opciones para el SNES y así, mientras llega el Project Reality tengamos mucha diversión de donde escoger.

Como nos preguntaba Mario Alberto López Cortez, Super Nintendo seguirá vigente con juegos cada vez mejores durante varios años.



El lanzamiento Super Metroid es importante, por ser un videojuego de 24 megas, y porque seguramente será el inicio de una serie de títulos con gran programación para competir con juegos muy divertidos, mientras llega el Project Reality.

Quise mandar las gracias a esta sección porque yo tengo un amigo que cuando ganaba se burlaba o perdía y se enojaba; le preguntábamos algún secreto y nos decía que lo averiguaríamos por nosotros mismos, pero desde que empezó a leer Club Nintendo es todo lo contrario. Es más, hasta nos ayuda a pasar algún nivel y trabaja en equipo. Gracias por quitarle lo ogro a mi amigo.

ISRAEL VERDE VALADEZ
MEXICO, D.F.

Un amigo me dijo que en el Mortal Kombat de SNES con Rayden en el Palace de Gates se podía hacer un truco viniendo a cualquier enemigo en la esquina de la derecha y al hacer el fatality se abre una puerta y sale un chavo con máscara de dragón y lo puedes escoger ¿es cierto?

Sergio Rogelio Rodríguez
MONTERREY, N.L.

No es cierto. Han surgido muchísimas leyendas o mejor dicho muchísimas mentiras alrededor de juegos como Mortal Kombat que no recomendamos que los creas ni difundas para no crear confusión en los videojugadores a menos que tú mismo lo hayas visto y comprobado.

Por ejemplo mucho nos han preguntado sobre la clave para sacar sangre y fatalities en el juego, pero estamos seguros que no existe. Sabemos que puede verse sangre a través de una clave con video game enhancer pero nada más.

Para cualquier asunto relacionado con suscripciones dirígete a:

SUSCRIPCIONES CLUB NINTENDO
SR. VICTOR M. SALDAÑA
Lucio Blanco # 435 Azcapotzalco
México, D.F. C.P. 02400
Tels.: 561-27-15 y 352-32-66

Para cualquier cosa relacionada con la revista dirígete a:
CLUB NINTENDO
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
México, D.F. C.P. 03100

Para que nos ayudes a una mejor y más rápida clasificación de tu carta recuerda poner al iniciarla, fecha y lugar así como tu nombre completo y/o seudónimo, dirección y teléfono.

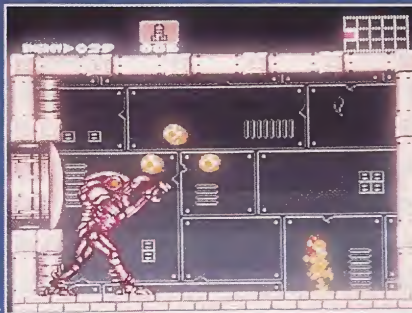
SUPER METROID

NUESTRA

Pues bien, como ya les habíamos comentado en nuestro número anterior próximamente podrás tener el título de Super Metroid en tus manos, pues Nintendo se encuentra trabajando en él; Super Metroid es la continuación de Metroid II de Game Boy donde nació un bebé Metroid y Samus se lo llevó a la unión de planetas para que lo estudiaran pues este ser se podía usar para el bien pero si caía en las manos equivocadas... (bueno, ya sabemos) pero como nunca faltan piratas espaciales, al enterarse de la existencia de tan terrible ser, se lanzaron al laboratorio de la unión y se llevaron al bebé Metroid; al enterarse de los hechos, Samus decide lanzarse al planeta Zebes (que es a donde se supone que los piratas se llevaron a la criatura). Super Metroid al ser un juego de 24 Megs (no 32 como por ahí se andaba diciendo) nos da dos cosas que esperar: Que tenga muy buenos gráficos y música y también que sea un juego tremenda



nistrar memoria, es decir, que no son "gasta megas" y si no lo crees, basta recordar que la mayoría de sus juegos, que aunque son largos y muy lucidos no utilizan gran megaje (ejemplo: Mario World, Pilot Wings, F-Zero y Mario Kart tienen 4 megas; Zelda III, Star fox y FX Trax tienen 8 megas); también como ejemplo podemos mencionar al Metroid II que tiene un reto bas-



En tu misión ahora te hallarás con terribles monstruos de gran tamaño.

tante largo y espectacular con solo 2 megas en Game Boy.

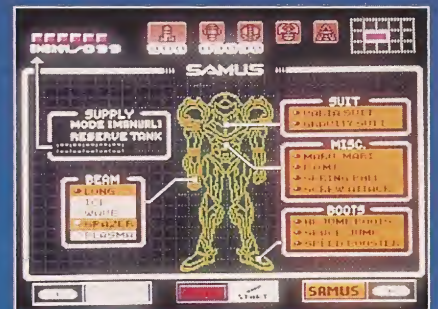
PORTADA

Super Metroid sigue la línea del primer Metroid (NES) por el tipo de laberintos, pero tiene muchísimas innovaciones y nuevos poderes que hacen más interesante el juego; otra de las cuestiones de este título es que tiene batería lo cual es un adelanto de que sí es largo.

Así que ya sabes, vete preparando porque muy pronto te espera un super reto a los que nos tiene acostumbrados Nintendo y que estamos seguros que será en poco tiempo un gran éxito; por lo pronto aquí lo tenemos... en la portada de Club Nintendo.



Ahora cuentas con nuevos items que le darán una nueva dimensión al juego.



¡Uf! cuantas armas y objetos, pero solamente bien armado puedes triunfar.



Samus debe recuperar al bebé Metroid antes de que sea usado para mal.

mente largo, cosas que con Nintendo vienen aseguradas pues ellos son unos genios para admi-

SABER

LO CONTEMPORANEO DEL ARTE

PUBLICACIÓN CREADA CON EL PROPÓSITO DE LA CONTEMPLACIÓN
Y EL RECREO DE NUESTRO ESPÍRITU EN EL ARTE

Suscríbase por un año (seis ejemplares)
oferta limitada a los siguientes países

México por NS125

Giro Postal o Bancario a nombre de Televisa, S.A.
enviado al Apartado Postal núm. 105-304, CP 11560, México, D.F.

Estados Unidos y Puerto Rico por Dls. \$48.00

Editorial América, S.A. Dpto. de Suscripciones

P.O. Box 593086 Miami, Florida 33159-9998

Chile por \$. 17,400 M.N.

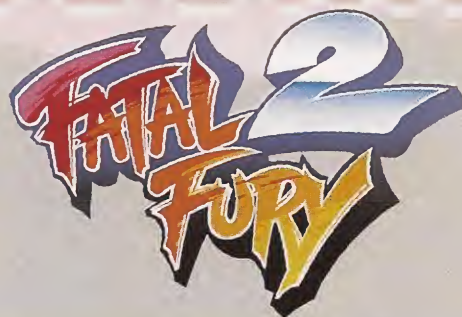
Arrayan Editores - Bernarda Morin 435

Casilla 1061 Correo Central

Santiago, Chile

Envíe su cheque o giro postal al distribuidor indicado de su país, con su nombre, domicilio completo, y número de teléfono.
Su primer ejemplar será puesto en correos dentro de cuatro a seis semanas.

INFORMACION SUPERNESESARIA



Después de que los "lobos solitarios" destruyeron al diabólico Geese Howard el título del peleador más fuerte del mundo quedó pendiente, así que se ha organizado un torneo en el que 8 peleadores buscan ganar ese título vacante... y prepárate porque todas las peleas serán transmitidas al Pao-Pao Cafe; sin embargo debes prepararte porque se dice por ahí que un despiadado peleador anda en busca de los que derrotaron a Howard, y no es precisamente para vengarlo, lo que pasa es que él también quiere el título del más fuerte del mundo: su nombre es Wolfgang Krauser. Fatal Fury 2 es la última transición de Takara de un juego de Neo-Geo a SNES; este título como muchos que han salido últimamente es de peleas, donde además de tener diferentes tipos de golpes y poderes característicos de estos juegos hay un par de innovaciones que lo hacen interesante.

Pelea en 2 Planos

Bueno, esto lo tiene desde el original Fatal Fury (pero quién sabe por qué no se lo pusieron); aquí si presionas los botones Y + B, o para hacerlo más sencillo, con el botón R, tú cambiarás a un plano diferente; esto es útil cuando quieres escapar de situaciones muy comprometidas, para iniciar un ataque o simplemente para sacar de onda a tu rival; para pasar al plano al que se encuentra el otro peleador hay 2 formas:



1ª Simplemente debes presionar el control arriba o abajo (según sea el caso) y pasarás rápidamente del otro lado.

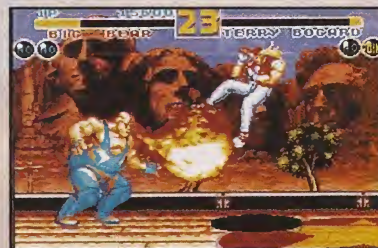
2ª Puedes pasar también atacando a tu rival y hacerlo de 2 formas: si presionas Y ó X lo harás con un salto bajo.. si lo haces con B, A ó R será un ataque alto.



Ataques de Desesperación



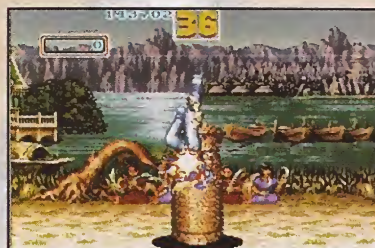
La otra característica es algo que puso de moda SNK en su anterior título "Art of Fighting" y que son los ataques de desesperación que cada personaje tiene y que sólo podrás realizar cuando tu línea de energía se encuentre parpadeando en rojo.



Básicamente las funciones de cada peleador están determinadas por 4 botones: Y: Puño Débil, X: Puño Fuerte, B: Patada Débil, A: Patada fuerte, pero aparte de estos 4 golpes básicos, hay una extra fuerte que logras presionando el botón L ó los botones X+A, este ataque además de restarle un poco más de energía a tu rival lo pasará al otro plano, lo cual a veces es muy útil.

Fondos Cambiantes

Y por último, otro detalle interesante a mencionar es que, como en la primera versión, los fondos cambian por el tiempo, es decir, en una escena en la que el primer round es de día, los siguientes 2 rounds se llevarán a cabo tiempo después, dándose el caso de que en muchos hasta puede oscurecer.



Bonus Round

Después de cada 4 peleas tendrás derecho a entrar a un Bonus Round donde deberás romper varios pilares de roca o ladrillo pero debes hacerlo rápido antes de que se te acabe el tiempo y tener cuidado de que no te vayan a caer los pilares pues pierdes mucho tiempo.

Terry Bogard

Después de derrotar a Howard, Terry se quedó a vivir en South Town donde conoció a su novia; el había dejado de pelear, pero ahora que el título está vacante regresa a la acción. Terry es un peleador rápido y fuerte además de que sus poderes son devastantes; éste es un buen personaje para empezar.



POWER WAVE:
↓ ↓ → + Y ó X



BURNING KNUCKLE:
↓ ↓ ← + B ó A



RAISING TACKLE:
↓ (por 1.5 segundos),
↑ + Y ó X



CRACK SHOT:
↓ ↓ ← ↶ + B ó A



Poder de desesperación: POWER GEISER. - Para poder dañar a tu enemigo debes estar cerca de él. Secuencia: ↓ ↓ ← ↶ → + X y B

Andy Bogard

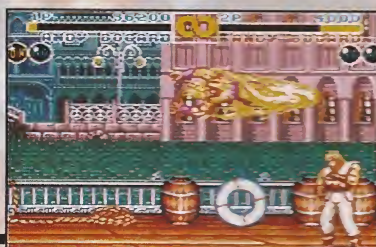
Después de la lucha en South Town, Andy regresó a Japón a perfeccionar su Koppo, ahora él radica en Italia donde recibirá a sus contendientes. Las técnicas secretas de Andy permiten estar continuamente acechando al rival sin darle descanso.



ZANEIKEN:
↶ → + X ó Y



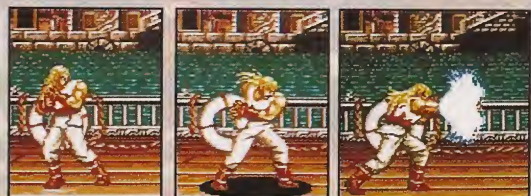
KUHADAN: ↶ (por 1.5 segundos), ↷ + A ó B



SHORYDAN:
↓ ↓ → + X ó Y



HISHOKEN:
↓ ↓ ← + X ó Y



Poder de desesperación: CHORETSUHADAN. - Al pronunciar estas palabras, Andy puede darle a su Kuhadan la fuerza de un dragón (bueno, más o menos). Secuencia: ↓ (por 2 segundos), ↶ ← + B y A

Jubei Yamada

Jubei aunque aparente ser un anciano común y corriente es el campeón de Judo y maestro de una gran escuela; su más ferviente deseo es convertirse en un peleador famoso mundialmente y muy popular. Yamada es un peleador peligroso y fácil de dominar con el que puedes familiarizarte muy rápido.



NIHONZEOI:
← (por 1.5 segundos), → + B ó A

Joe Higashi

Después de derrotado Howard, Joe regresó a Tailandia a defender la corona de Mue Tai que posee, pero esto sólo lo tomo como preparación para el título del "más fuerte del mundo".

Joe, así como los hermanos Bogard, es rápido y fuerte y sus poderes son muy útiles.



TIGER KICK:
↓ ↘ → ↗ + B ó A

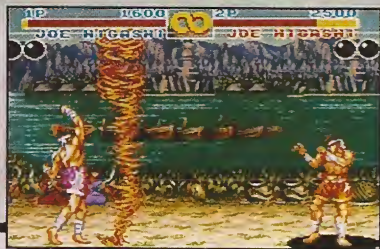


WHIRLWIND PUNCH:
← ↙ ↓ ↘ → + Y ó X

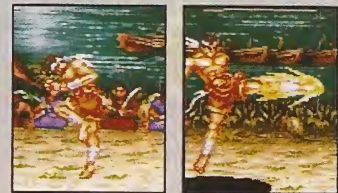
BAKURETSUKEN:
Botones Y ó X repetidamente.



SLASH KICK:
↙ (por 1.5 segundos), ↗ + B ó A



Poder de desesperación: SCREW PUNCH.-
Al igual que el Power Geiser de Terry, deberás estar cerca de tu enemigo. Secuencia: → ← ↙ ↓ ↘ + X y B



Kim Kapuham

Kim es un experto en el Tae Kwan Do que decide disputarse el título para mostrarle a los demás que su arte es muy bueno... aunque sólo se usen los pies. Aunque Kim sólo tenga patadas y un sólo golpe, eso no quiere decir que sea el más débil de todos.



HANGETSUZAN: ↓ (por 1.5 segundos), ↑ + B ó A

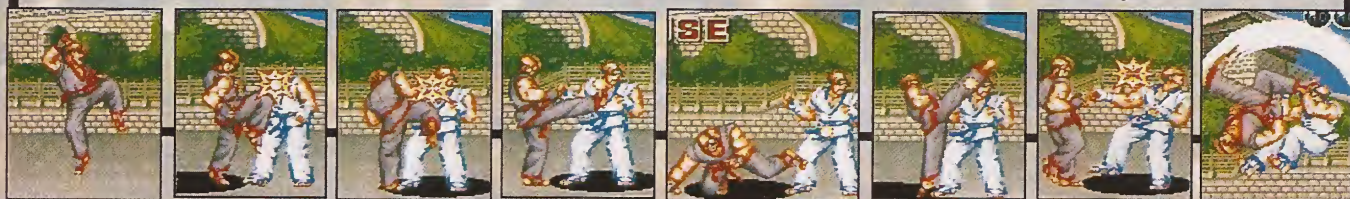


HISHOKYAKU: En la parte más alta del salto presiona ↓ + B ó A

HIENZAN:
↓ ↙ ← + B ó A

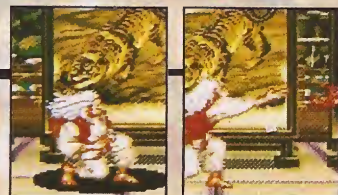


Poder de desesperación: TAE KWANDO FURY.- Este tipo de ataque de desesperación se está volviendo clásico; aquí vemos una serie de las mejores patadas de Kim. Secuencia: ↓ ↙ ← ↙ → + B y A

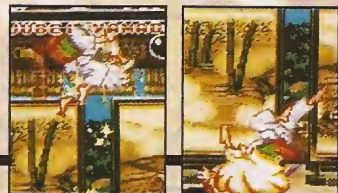


SENBEI SHURIKEN:
← (por 1.5 segundos), → + Y ó X

OOZUNA OTOSHI:
↓ (por 1.5 segundos), ↑ + Y ó X

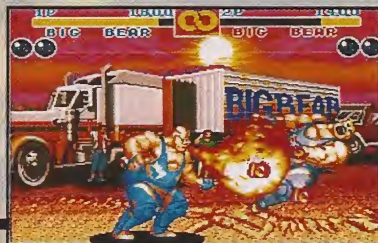


Poder de desesperación: HUASHIMOKASHIYA.-
Tienes que estar cerca de tu rival al ejecutarlo, prácticamente le harás explotar la cabeza. Secuencia: ↙ (por un segundo), ↓ ↘ + X y B



Big Bear

Después de que su jefe fue vencido, Rayden decidió convertirse en un "luchador técnico" y decide que con el nombre de Big Bear el torneo es una buena forma de probar sus nuevas habilidades. De Big Bear no hay mucho que decir, es el ya clásico peleador lento pero muy fuerte.



GIANT BOMB:

↵ (por 1.5 segundos), → + Y ó X

BEAR KICK:

Mantén presionado el botón A por 10 segundos y después suéltalo.

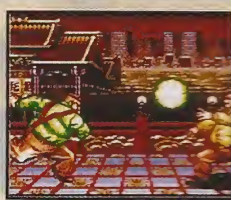


Poder de desesperación: FLAMING BREATH. - Este poder hace a Big Bear recordar viejos tiempos. Secuencia: → ↘ ↓ ↵ → + X y B

Cheng Sin Zan

Este extraño peleador y comerciante utiliza su cuerpo y algunas artes ocultas como armas para ganar el título; esto le servirá para obtener fama y así abrir muchas escuelas para ganar más dinero.

Cheng es un peleador algo lento pero sus golpes son una amenaza para algunos de los peleadores.



KIRAIHO: ↓ ↘ → + Y ó X

HOGANGEKI: ← (por 1.5 segundos) → + B ó A



DAI TAIKOBARA: ↓ (por 1.5 segundos), ↑ + Y ó X

Poder de desesperación: ELECTRIC KIRAIHO. - Esta bola no parece muy peligrosa a simple vista pero espera a ser golpeado por ella. Secuencia: ↵ (por 2 segundos), ↓ → + X y B



Mai Shiranui

Mai es la única mujer dentro del torneo, pero no por eso es alguien de fiar pues a lo largo de su vida ha sido entrenada en el misterioso arte Ninja; ella es también la única hija del maestro de Andy y su motivación para entrar al torneo es demostrar que ella es mejor que el alumno más sobresaliente de su padre. Mai es una peleadora muy rápida pero algo débil en fuerza.



KACHOSEN: ↓ ↘ → + Y ó X

HISSATSU: → ↘ ↓ ↵ ← + Y ó X



RYUENBU: ← ↵ ↓ ↘ → + B ó A



Mai tiene un poder extra cuando está en su stage; para hacerlo sólo debes presionar ↓ en el control por 2 segundos y después ↑ + X

Poder de desesperación: HISSATSU SHINOIBIBACHI. - Una técnica secreta que sólo puede ser realizada por los maestros Ninjas. Secuencia: → ↵ → + X y B



Una vez que hayas vencido a los 8 peleadores básicos te enfrentarás a 4 jefes que también quieren el título y que te lo disputarán utilizando lo mejor de sus técnicas y que son:



Billy Kane

Este viejo enemigo de los lobos solitarios viene por la venganza; deberás tener cuidado por que su vara es de gran alcance y te puede dar un gran dolor de cabeza.

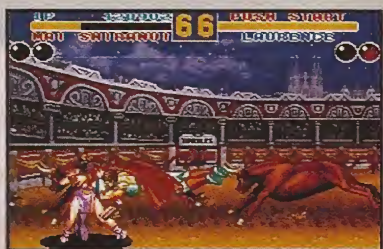
Axel Hawk

Este boxeador parece lento y torpe, pero no te fíes, pues tiene ataques de gran violencia, así que trata de estar fuera de su alcance.



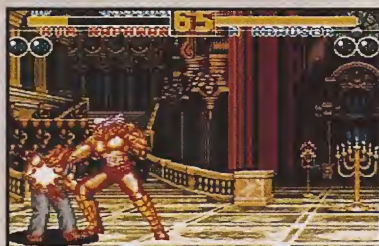
Lawrence Blood

Este torero es uno de los peleadores más peligrosos, pues reúne fuerza, rapidez y técnica, así que debes prepararte para enfrentar a un rival muy difícil.



Wolfgang Krauser

Este misterioso rival será el último obstáculo entre tú y la victoria; trata de no bajar la guardia ni un instante o puedes verte en peligro.



Bueno, después de varios intentos al fin Takara hace algo decente en lo que a gráficos y game play en este Fatal Fury 2; de la música no podemos hablar ya que según nos informaron todavía seguían trabajando en ella. La música que escuchamos es buena y prometieron mejorarla. En general es un muy buen trabajo para darnos un muy buen juego.



March 31, 1994.
Jubei Yashida has become the
strongest fighter in the world!

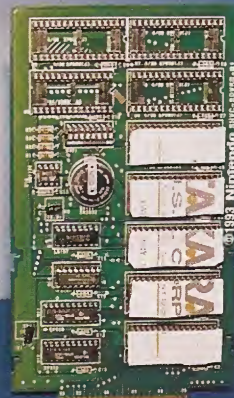


It's not always good to be
so popular!

Para terminar este juego tienes continuos ilimitados, pero si quieres ver el final de cada personaje (más bien es un pequeño epílogo) deberás terminar el juego sin continuar, así que ahí tienes un buen reto.

Este juego tiene 20 megas de memoria, que ya es más de lo que era el antiguo "límite" para el SNES (16 megas), pero eso no quiere decir que 20 megas sea la mayor capacidad; para eso sólo basta echarle un ojo a la placa del juego prototipo (sin terminar) de Fatal Fury (Derecha) comparada con el Art of fighting (Izquierda); como podrás ver el de la izquierda sólo tenía espacio para 4 Eproms (Erase - Programable - Roms) más el Ram (en juegos que necesitan batería). Los Eproms son de 4 megas lo que daba un máximo de 16 megas, pero el nuevo Board o Tablilla tiene espacio para 8 Eproms más un Ram lo que da ¡32 megas! pero eso no es todo por que al parecer (esto siguiendo los datos técnicos de board)

también puede soportar Eproms de 8 megas, lo que daría 64 megas, ¿Uf! ¿no da esto mucho de qué pensar? En este momento no sabemos más ¿serán cartuchos más largos? ¿comprimirán la información? ¿cuánto costarán esos juegos con más memoria? ¿habrá licenciarios que se lancen a producirlos? Cuando sepamos, o sospechemos algo, tú serás el primero en enterarte.



INFORMACION NESESARIA

TETRIS 2

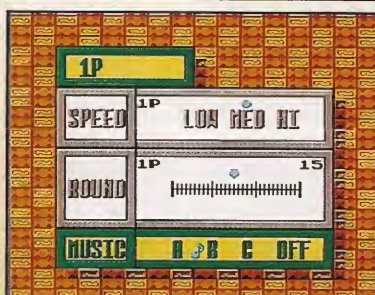
Esta nueva versión de Tetris se sale mucho del concepto Tetris que conocemos, ya que aquí la forma pasa a segundo término, ahora lo principal son los colores más o menos como en Dr. Mario ¿recuerdas?, bueno, mejor te lo explicamos con fotos.

Estas son las piezas básicas que tú ya conoces.

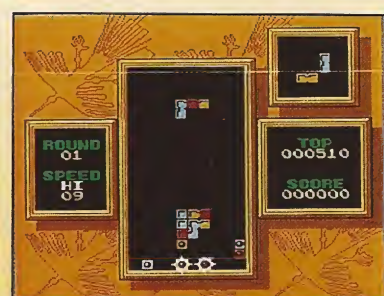


Y éstas son las nuevas piezas que se podría decir que están pre-separadas, ya que después de usar una parte, tomes control del que sobra.

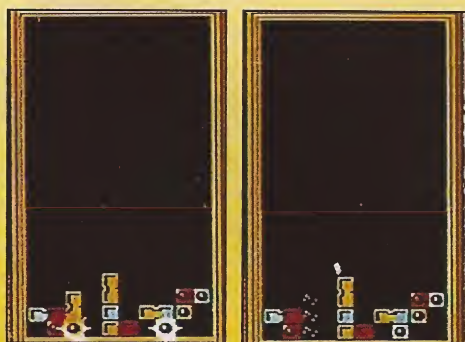
Como ves las piezas están formadas de cuatro bloques y una misma tiene múltiples combinaciones de colores, rojo, amarillo y azul, etc.



Hay 3 formas de juego, ahora veremos la de un jugador.



El objetivo del juego es desaparecer tres bloques que están brillando: Rojo, Amarillo y Azul.



Para lograrlo es necesario juntar 3 ó más bloques en línea del mismo color para que desaparezcan; esto puede ser en forma horizontal o vertical.





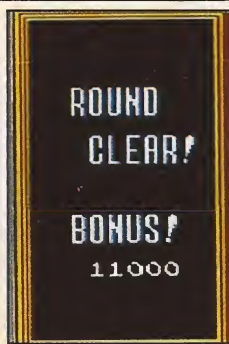
Claro que al desaparecer unos bloques puede dejar caer otros para hacer jugadas múltiples.

Las jugadas múltiples son más fáciles de ejecutar con las piezas que están pre-separadas, porque en cuanto hace contacto una de sus partes tú tienes control sobre la otra sección (u otras secciones) como si fuera una pieza individual.

Hay una jugada que te facilita todo especialmente cuando parece que todo esta perdido. La jugada es juntar 6 ó más bloques en línea del mismo color en forma horizontal o vertical, con esto desaparecen todos los bloques del mismo color con el que ejecutaste la jugada que hayan caído durante el round y sólo quedan los que ya estaban (tienen un círculo al centro).



Naturalmente el juego termina cuando las piezas se acumulan hasta llegar a la parte superior, pero a diferencia del Tetris original, aquí puedes continuar las veces que quieras.



Si terminas rápidamente obtendrás un bonus.

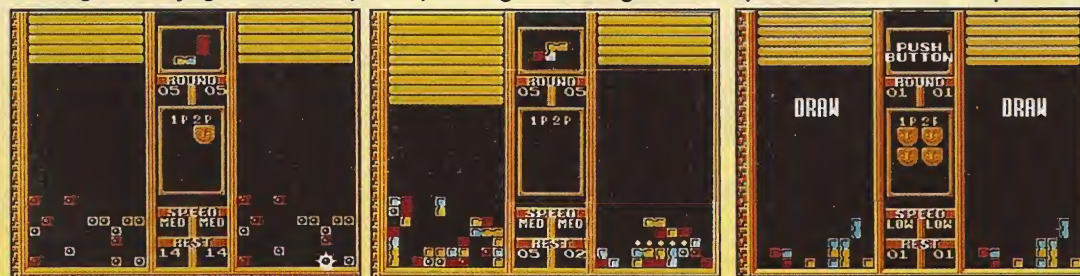
El modo de 1P VS 2P los 2 jugadores pueden seleccionar



niveles y velocidad independientes.

1.-El objetivo es eliminar todos los bloques que hay al comenzar el juego.

2.-Según las jugadas múltiples que hagas, castigarás al oponente haciendo que el nivel del techo baje o



que sus piezas bajen más rápido.

3.-Naturalmente aquí no podía faltar el empate, si lo logran les borrará un juego perdido a cada uno.

En el modo de 1P VS COM es igual que el modo de 2 jugadores sólo que aquí te enfrentas a la computadora y puedes seleccionar entre 3 niveles de dificultad.



Este es un juego diferente a lo que esperábamos. Nos referimos a que su estilo te obliga a olvidar sus predecesores (Tetris, Hatris, Dr. Mario, Yoshi, Yoshi's Cookie) Te presenta un gran reto, tienes que pensar muy rápido y entenderle a la mecánica. Una vez logrado esto, te creará tetrímania.

el control de los

PROFESIONALES

por: Axy y Spot

Espejito, espejito, dime ¿cómo ahorran memoria los programadores?

Prácticamente en todos los videojuegos el personaje cuando camina hacia la derecha es exactamente la misma imagen que cuando va hacia la izquierda.



Esto se debe a que invirtiendo la imagen, los programadores están usando un solo gráfico y así ahorran memoria porque recuerda que nunca es solamente una imagen ya que hay mucha animación y requeriría varios cuadros (frames), para caminar, así como para los saltos, ataques, defensas, etc. Son muy pocos los títulos que en lugar de invertir sus gráficos, diseñan otros. Realmente saldrían sobrando pues no se notaría la diferencia es decir que no vale la pena hacer un gráfico si es lo mismo que invertirlo; sin embargo hay veces que las cosas se complican como, por ejemplo, cuando el personaje lleva un látigo



o espada en la mano derecha ya que al invertirlo pasa a la mano izquierda.

La condición entonces para poder invertir un sprite (checha el Diccionario de nuestro nú-

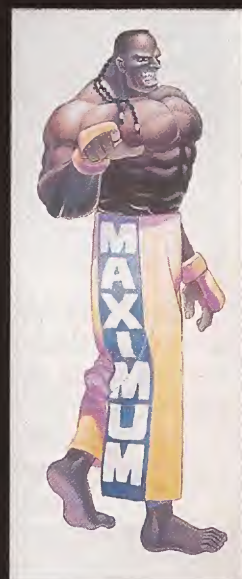


mero 2 año 2 # 12) es que sea idéntico de un lado que del otro. Cuando el dibujo es igual de un lado que de otro o de arriba y abajo se le llama si-

métrico.

La simetría puede darse no sólo en dibujos sino también en las letras.

Los kanjis, tipografía japonesa, llega también a ser simétrica.



Mario Paint te permite entender mucho mejor esto a través de su comando de flechas en la esquina inferior izquierda (CN # 11 año 2).

Con letras simétricas se pueden construir palabras que se lean al revés, vertical u horizontalmente. Puedes tratar si no lo haz

HECHO

Solución en la página siguiente.

A X Y

No. no se nos olvidó poner fotos. Lo que pasa es que quisimos ahorrar memoria. Alza esta página contra la luz y entenderás mejor lo escribimos en la página anterior.

En Super Street Fighter II el peleador jamaquino trae en sus pantalones la palabra MAXIMUM la cual es simétrica y puede ser leída aunque se invierta.

Dice la leyenda que la superstición de Link le impide empuñar la espada hacia la Montaña de la Muerte... por eso se la cambia de la mano derecha a la izquierda.

En Fatal Fury 2 Jubei Yamada tiene los kanjis 日本 que significan Ni-Hon o sea JAPON por lo cual no representa problemas invertir el gráfico.

Aska, bella peleadora de Tournament Fighters tiene una cinta amarrada en la pierna, si cambia de perfil ésta pasa a la otra pierna.

Las letras A, H, I, M, O, T, U, W, X, Y, se leen igual en un espejo. Las letras B, C, D, E, H, I, K, O, X se leen invertidas y de cabeza.



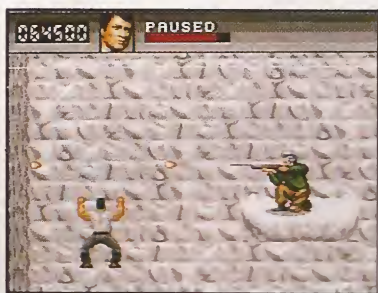
Si creas la mitad de una cara puedes completarla al invertirla hacia el otro lado.



INFORMACION SUPERNESESARIA

CLIFFHANGER

Gabe, un famoso rescatista y su compañero Hal son enviados a auxiliar a los pasajeros de una avioneta que cayó en las montañas, pero al llegar se dan cuenta que los maleantes que viajaban en el avión han perdido sus 3 maletas con 100 millones de dólares, así que Gabe es mandado por los secuestradores a recuperar las maletas si es que quiere volver a ver con vida a su compañero.



Como ya hemos comentado en repetidas ocasiones, Sony con su licencia para hacer videojuegos de película presenta ahora la adaptación de Cliff Hanger, donde siguiendo la historia de la película. Gabe debe buscar las 3 maletas de los secuestradores, pero con la novedad de que no será sólo escalar pendientes y

huir de avalanchas de nieve pues también encontrará enemigos bien armados y peligrosos, ¿de dónde salieron?, quién sabe, pero ahí están para hacer más difícil tu ya de por sí accidentada misión.

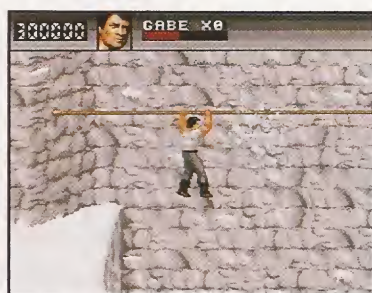
La temática del juego está desarrollada casi en un 80% al estilo Final Fight donde conforme vayas avanzando te encontrarás con diferentes enemigos que querrán patearte el rostro, pero para defenderte tienes golpes, patadas, saltos, diferentes tipos de armas que les irás quitando a tus enemigos y un ataque especial que te resta energía aunque no les pegues a tus enemigos.



Para darle un poco de variedad al juego, también hay partes en las que escalas paredes, pero deberás cuidarte de los francotiradores que están en los peñascos tratando de darte; o si no estás escalando, también estarás huyendo de avalanchas de nieve donde deberás ir saltando los obstáculos que están en tu paso si no quieres ser atrapado por toda la nieve que se viene

encima ya que la camisita que traes puesta no parece ser mucha protección contra eso.

Conforme vayas logrando tu objetivo te encontrarás con enemigos cada vez más fuertes que deberás ir derrotando (procura ir encontrando técnicas para cada uno de ellos) y cada que termines un nivel irán apareciendo cinemas displays donde verás la historia (claro que si tú has visto la película, esto no te interesará mucho).



En Cliff Hanger encontramos muchos aspectos que dan a notar que no se esforzaron mucho que digamos en esta adaptación, pues la movilidad es algo mala y la música repetitiva, aunque creemos que los jugadores que gustan de este tipo de juegos, encontrarán un nuevo reto aquí... pero nada más.

GAME VISTAZO A:

BATMAN

Animated Series

Ahora Konami presenta esta nueva versión de Batman -The Animated Series- basado en las nuevas caricaturas de Batman.

Batman puede ir rebotando en las paredes, golpear o lanzar bati-búmerangs que vas tomando en el camino, además de que utiliza su bati-lazo para esquivar enemigos o alcanzar lugares altos.

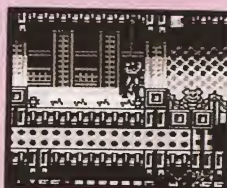
Episodio 1



La mayoría de los regalos contienen ositos que explotan.



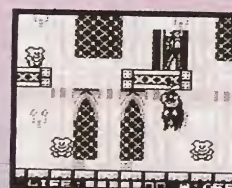
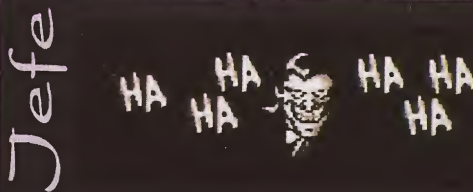
Cuídete de no tocar el agua contaminada que sale de los tubos; te resta energía.



En lo que desaparecen los rayos del piso, mejor cuélgate del techo.



En esta parte tienes que ir subiendo hasta llegar con el Joker.



El Joker puede aparecer en cualquiera de las esquinas y ocultarse detrás del muro mientras caen ositos que explotan.

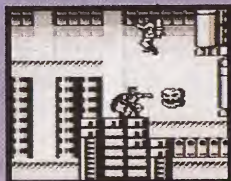
Episodio 2



Después de pasar una pequeña área, Batman se encuentra con Scarecrow pero Robin se encargará de él mientras Batman va por Mr. Freeze.

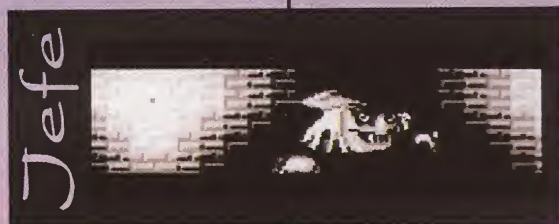
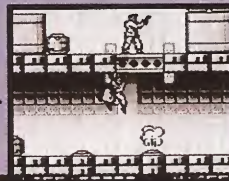


Poco después de iniciar este episodio Scarecrow sale al paso de Batman y Recibes la ayuda de Robin para que el encapuchado vaya por Mr. Freeze.

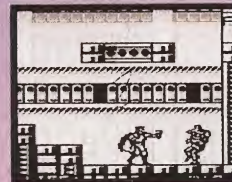
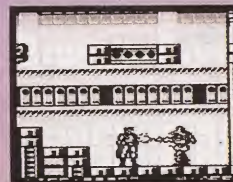
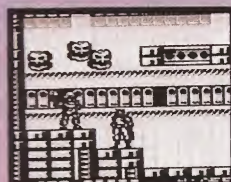


Al igual que Batman Robin puede conectar golpes.

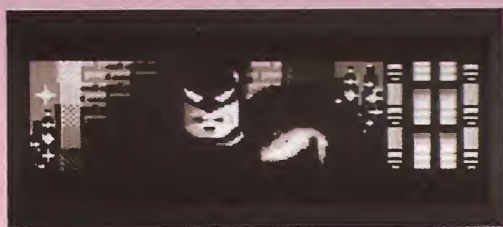
Robin puede avanzar colgado de los techos.



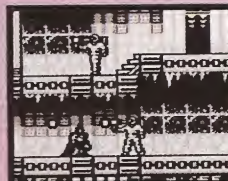
Scarecrow te ataca con 3 calabazas que rebotan en toda la pantalla. Además puede lanzar fuego, mientras tú sólo puedes conectarle golpes o uno que otro disparo que hayas acumulado en el camino.



Ahora continuamos con Batman en su camino hacia Mr. Freeze.



Aquí al ir avanzando tienes que esquivar disparos que rebotan o te congelan.



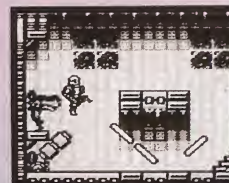
Estos enemigos se acercan poco a poco, pero al estar cerca de ti, corren para restarte energía.



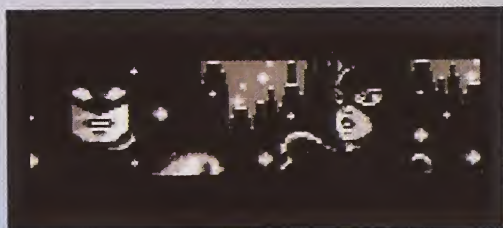
En algunos lugares es mejor permanecer colgado mientras no dejen de dispararte.



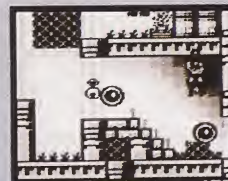
Mr. Freeze te dispara además de que un rayo congelante rebota por la pantalla, así que tienes que colocarte en lugares donde el rayo no te alcance.



Episodio 3



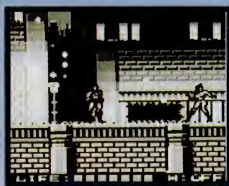
Sin duda alguna es territorio felino.



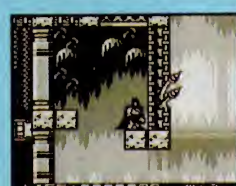
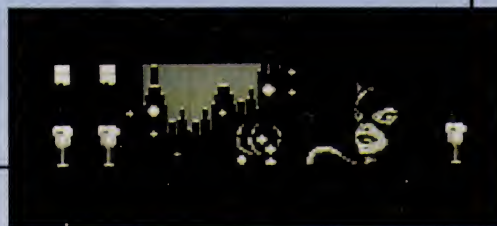
Vas subiendo de habitación en habitación pero al entrar en algunas te reciben con tambos.



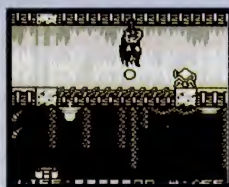
Antes de tu encuentro definitivo te encontrarás con Gatúbela en el camino.



Tienes que ser muy rápido contra Gatúbela para evadir sus ataques, sobre todo alejarte cuando salta hacia ti.

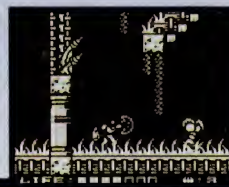


Si quieres bajar un poco el scroll agáchate y presiona Select.

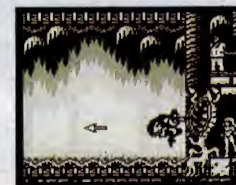
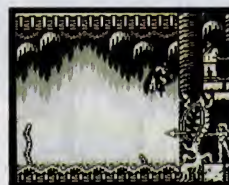
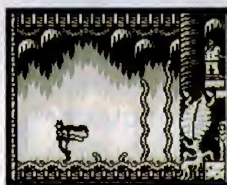


El piso se mueve para descontrolarte.

Las palmeras te disparan, así que si estás lejos, mejor utiliza bati-búmerangs.

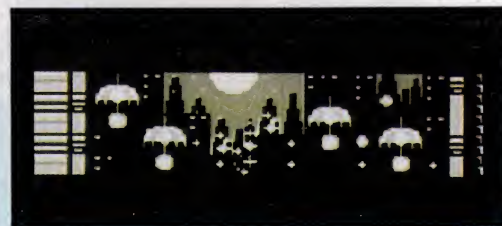
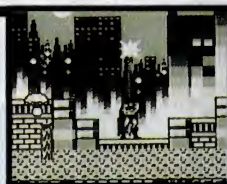


Poison Ivy se protege detrás de una feroz planta que te ataca con sus raíces que aparecen en cualquier parte del piso. Además Poison Ivy te arroja una lanza cuando te acercas.

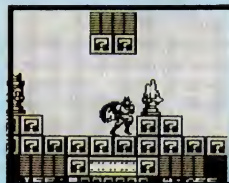


Episodio 4

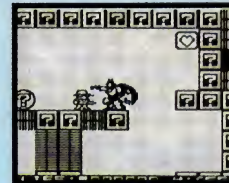
En esta parte llueven paraguas explosivos.



Aquí es un semilaberinto y al golpear los signos de interrogación aparece la salida, por lo tanto hay que evitar el estar dando vueltas en el mismo lugar.

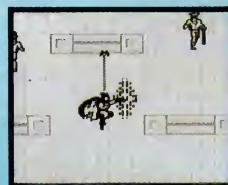


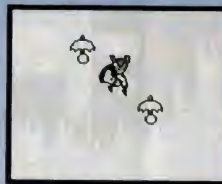
Estos enemigos te atacan con lanzas y al golpearlos se desvanecen, pero después de unos segundos se reincorporan nuevamente.



Estos enemigos se convierten en cuadros que rebotan por toda la pantalla.

Aquí te enfrentas a un enemigo que aparece en cualquiera de las 3 bases y cuando lo golpeas aparecen 4 imágenes de él que después se convierten en disparos que se lanzan hacia ti.

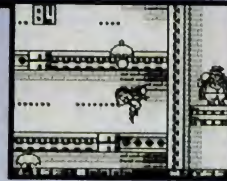




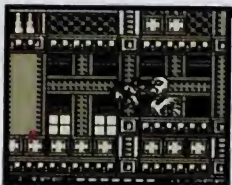
Mientras tanto Robin trata de alcanzar al Pingüino. Esta escena tiene efectos de relámpagos.



Robin tiene 90 segundos para alcanzar al Pingüino.

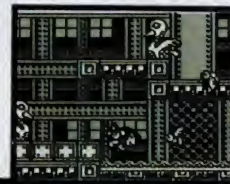


Lo difícil no es llegar sino esquivar los paraguas que van cayendo.

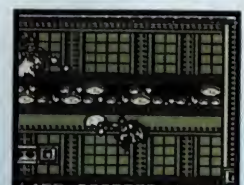
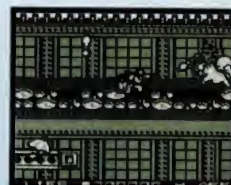
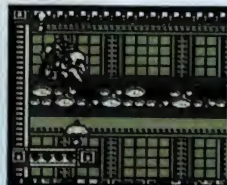


Ahora Batman se hace cargo de la situación. Estos enemigos se lanzan hacia ti en cuanto te acercas.

En el camino no dejan de salir pequeñas aves que te siguen.

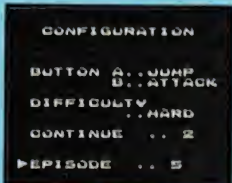
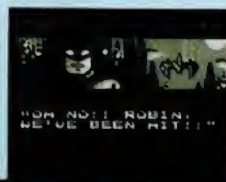
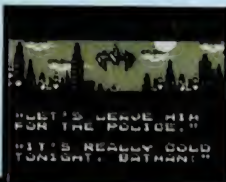


El Pingüino no deja de lanzar paraguas explosivos además de disparar en diagonal y cuando te le acercas se cambia de lugar.



Episodio 5

Pero esto no es todo: un viejo enemigo regresa y ahora no será tan fácil derrotarlo.



Si presionas Select en la presentación aparece un menú donde seleccionas botones, dificultad y número de continuos; pero si terminas el juego y entras a este menú además de todo lo anterior podrás seleccionar el episodio en que elijas comenzar.

TERCERA MAGNA PRESENTACION

CHAVEZ



Los días 4 y 5 del pasado mes de Diciembre se llevó a cabo la 3a. Magna Presentación de Nintendo ITOCHU México y tu revista Club Nintendo, la cual estuvo sencillamente "magnífica" ya que en esta ocasión se organizaron lo super concursos de Street Fighter II Turbo y Mortal Kombat. En total fueron 6 grandes concursos y en todos ellos tuvimos oportunidad de ver a jugadores verdaderamente expertos. Este evento sirvió también como marco para la pre-

sentación del primer videojuego hecho en español para el mercado latinoamericano, ahora ya de todos conocido, "CHAVEZ" un cartucho de box en donde nuestro máximo representante de este deporte, Julio César Chávez, es el protagonista principal.

La tercera presentación del sábado repentinamente fue interrumpida... hubo cierto desconcierto ¿Qué estaba pasando!?... pues nada que nuestro campeón se estaba preparando para subir al escenario; cuando



lo hizo el local se cimbró, la gente lo recibió con mucho cariño y entusiasmo; después de saludar a los asistentes entre aplausos, gritos y porras Julio agradeció y nos habló de su cartucho. Posteriormente con la sencillez que lo caracteriza repartió tantos autógrafos como le pidieron, fue una digna presentación de un gran campeón. Desde la primera hasta la



última presentación la gente llegaba desde mucho antes para hacer largas colas para entrar, (FOTO 1) gracias a esta respuesta en todas las

SUPER CONCURSOS

STREET FIGHTER II TURBO



MORTAL KOMBAT

presentaciones el salón se llenaba al tope (FOTO 2), eso sí con mucho orden y respeto entre videojugadores. El campeón J.C. Chávez subió al escenario con su pequeño hijo Julio, quien peleó algunos rounds con nuestro mini experto Edú Rodríguez (FOTO 3) ante la presencia del anfitrión Teruhide Kikuchi quien posó con J.C. para nuestra cámara (FOTO 4). Por otra parte durante cada pre-



sentación se

realizaron concursos de SFII el sábado y MK el domingo, cada uno de los cuales con entre 800 y 1000 participantes (FOTO 5). En total hubo 18 ganadores quienes ganaron viajes todo pagado a Orlando Florida, Super Nintendos con super Scopes y Game Boys con Racing Sets. Nos llamó mucho la atención el pequeño Andrés Villegas quien cayó en la semifinal (FOTO 6) ante un concursante mucho mayor. Para Pepe Sierra y Gus Rodríguez no fue fácil... tuvimos que po-

sar con las edecanes de Pepsi, pero ni modo, el trabajo es el trabajo (FOTO 7).

Organizar estas presentaciones es verdaderamente difícil y costoso y hacerlo en provincia complicaría mucho más, pero estamos pensando en algunas ideas para que podamos compensar a nuestros miles de seguidores en provincia tal como Tomás Morales de Colima, Col. y Eduardo A. Díaz de Veracruz, Ver. justamente nos lo piden. ¡Nos veremos en la próxima!



Nintensivo

BATMAN

Bueno más vale tarde que nunca. Uno de los Nintensivos clásicos que más nos han solicitado es precisamente éste. Desempolva tu cartucho... ¡y a terminarlo!

ARMAS



Boomerang



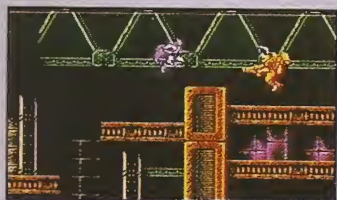
Pistola



Dirk

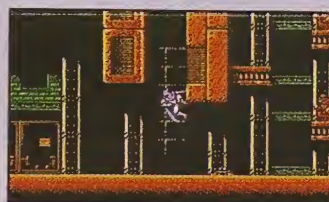


STAGE))

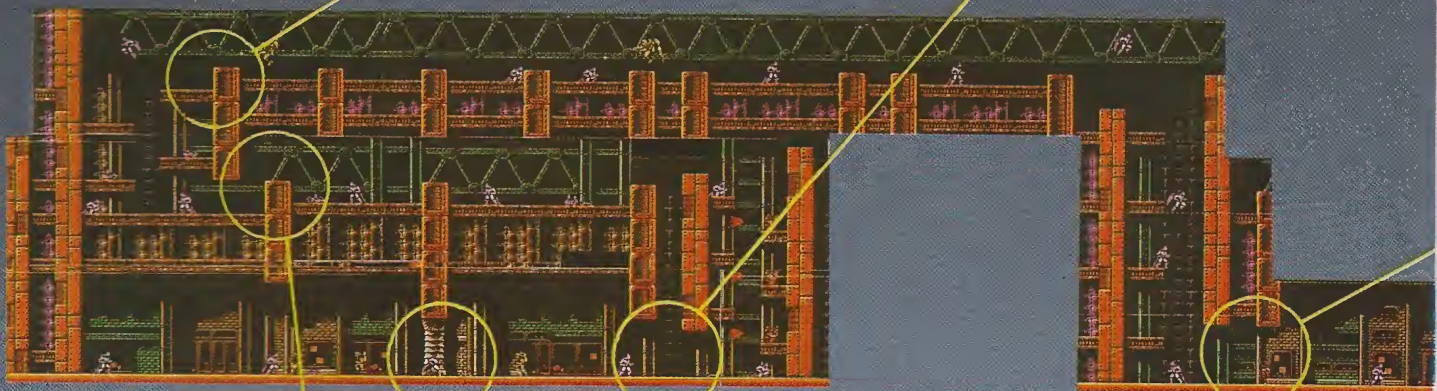


Cuando este enemigo te dispara permanece agachado y antes de que dispare nuevamente salta y lánzale un boomerang.

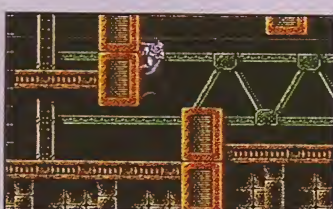
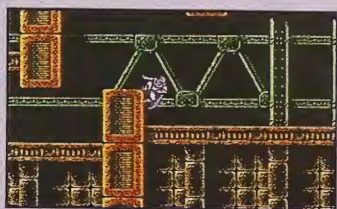
STAGE))



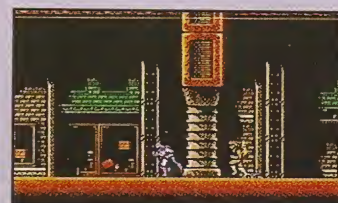
Trepa por el hueco que forman los muros.



Rebota en las partes que indican las fotos para que desaparezcan los enemigos que salen más adelante.



Acércate un poco a las minas y aléjate para provocar que exploten.



ITEMS



Presiona izquierda o derecha para avanzar.

Presiona abajo para agacharte.



Presiona A para saltar (dependiendo el tiempo que presiones el botón hará tu salto más alto).



Mientras estés en el aire junto a una pared puedes presionar A para rebotar con un salto (dependiendo el tiempo que aprietes el botón hará tu salto más alto).

Presiona B para golpear o disparar tus armas (con Start cambias golpes o armas).



ITEMS

Cada vez que eliminas un enemigo obtienes un implemento.



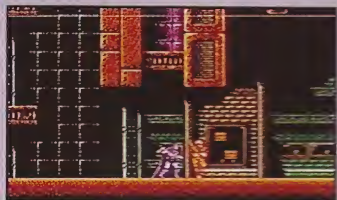
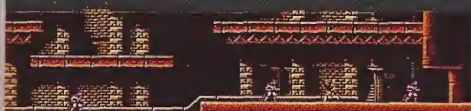
Puntos



Armas



Energía



En cuanto caigas golpea a este enemigo para no darle oportunidad a que ataque.

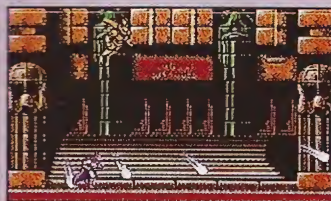


JEFE

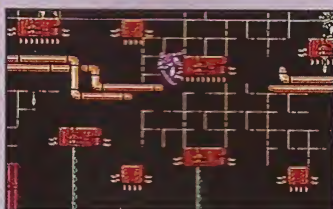
Selecciona el arma Dirk y espera a que el jefe se lance hacia ti.

Justo cuando esté frente a ti dispárale.

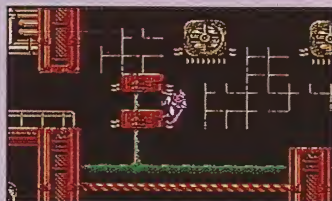
Cuando lance sus disparos pásate por el hueco que se forma entre uno y otro.



STAGE 2



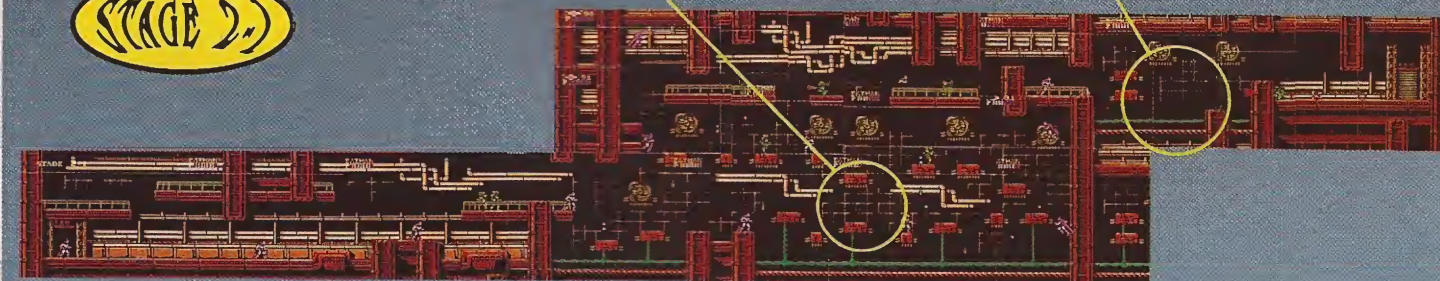
Aquí te ahorras un tramo si saltas como indica la foto.



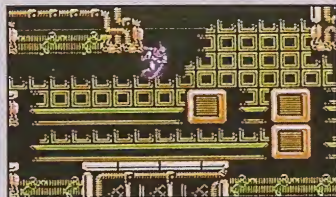
Déjate caer pegándote a la izquierda y después rebota como indica la primera foto para así llegar al otro lado.



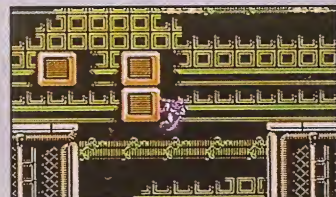
STAGE 2



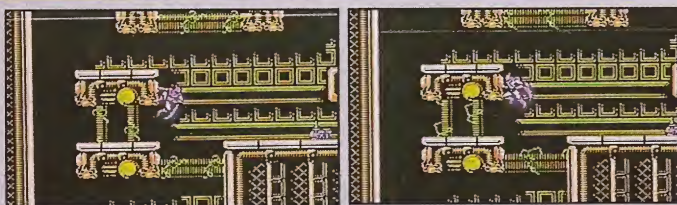
STAGE 2-2



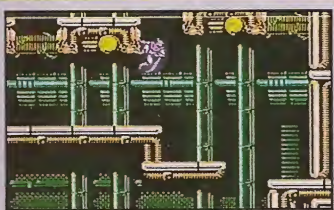
Cuando subas recuerda no saltar muy alto para no tocar el techo.



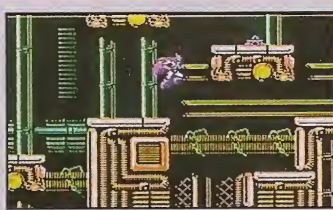
Déjate caer pegado a la izquierda y ya que pases por el bloque de abajo da un gran salto para alcanzar la orilla.



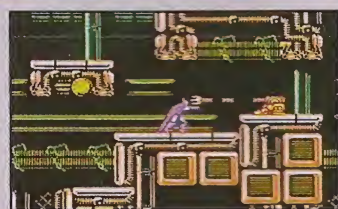
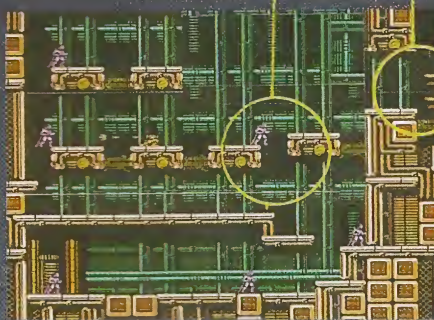
Déjate caer pegado a la izquierda y da un pequeño salto para llegar a la orilla sin tocar el techo.



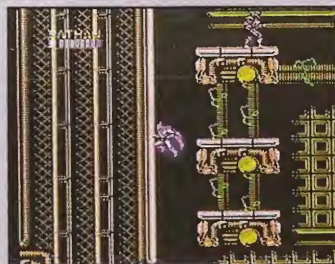
Salta como indica la foto para acortar camino.



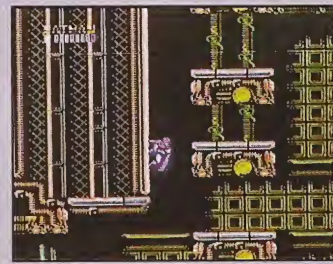
Salta vertical para provocar que la mina explote.



Mantente a la distancia que indica la foto dando golpes, así cuando te ataque el enemigo lo eliminas fácilmente.



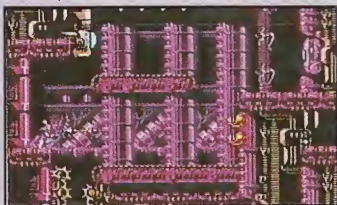
En cuando veas al enemigo déjate caer y rebota en el lugar que indica la segunda foto para que desaparezca.



STAGE 2-4

JEFE

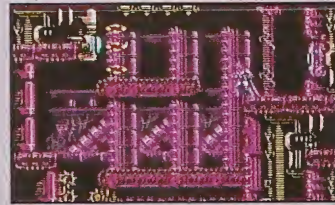
Agáchate, cambia a pistola y no dejes de disparar.

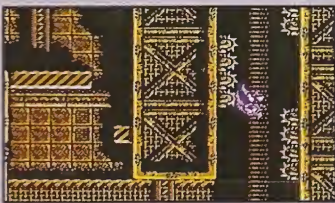


Cuando te dispare por abajo salta verticalmente los disparos.

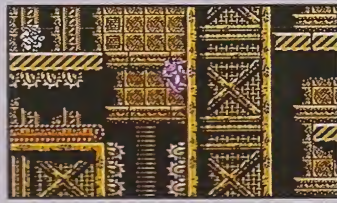


Colócate como indicamos y dispara con Dirk hacia la izquierda; en cuanto destruyas esa parte bájate.

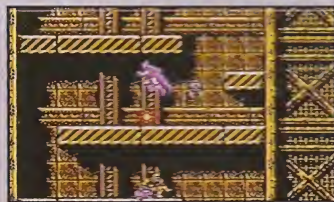
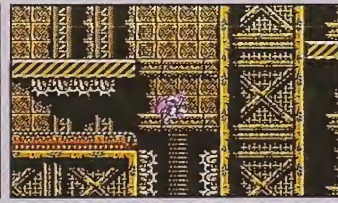




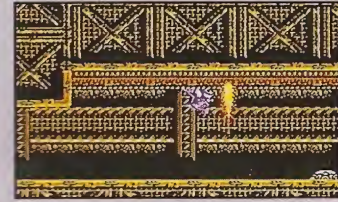
Déjate caer por el centro para que los engranes no te resten energía.



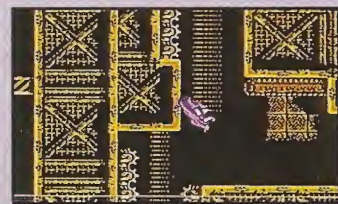
Rebota en la pared para llegar arriba y así sólo te dejes caer por el centro para no tocar los engranes.



Es mejor si saltas la mina para pasar rápidamente.

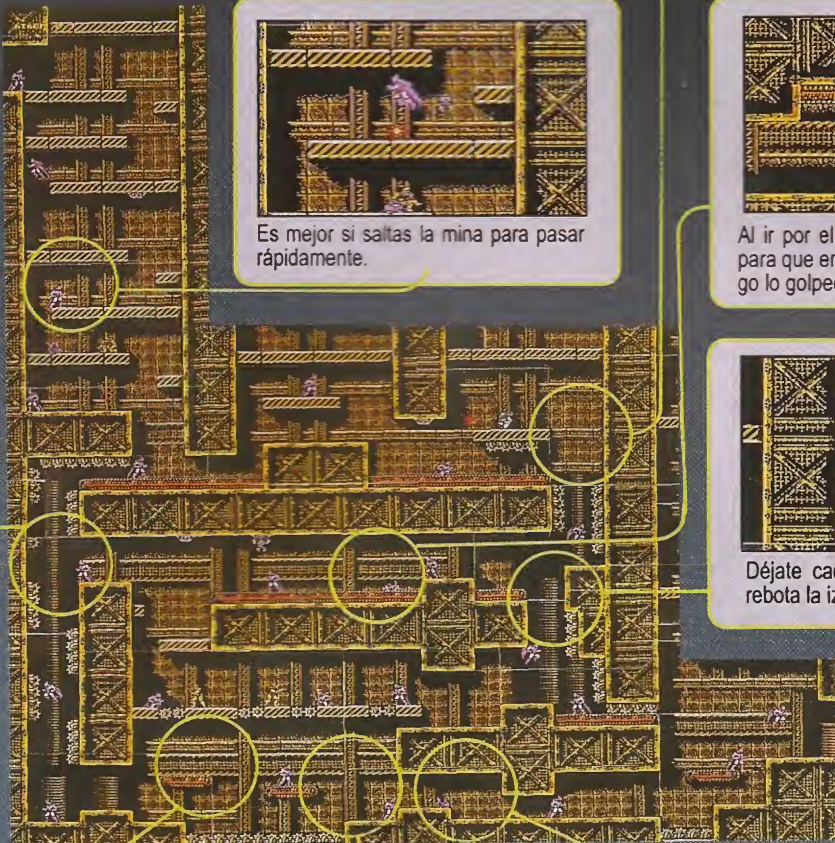


Al ir por el riel, permanece agachado para que en cuanto aparezca el enemigo lo golpees rápidamente.

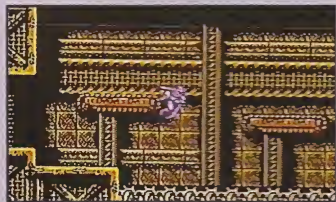


Déjate caer pegado a la derecha y rebota la izquierda.

STAGE 2-3



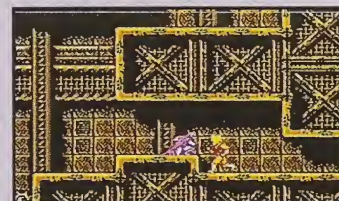
Pasando este riel déjate caer y rápidamente rebota para llegar al otro riel.



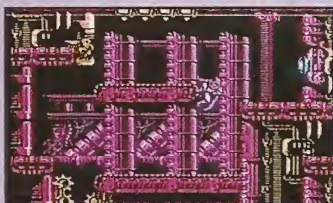
Aquí no saltes, sólo avanza y llegas a la orilla, pero calcula el momento para que no te toque el enemigo.



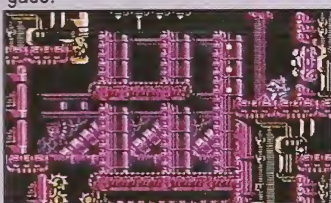
Aquí puedes quedarte a recuperar armas y energía con sólo regresarte aparecen nuevamente los enemigos, pero colócate como indica la foto por si fallas que no te toquen.



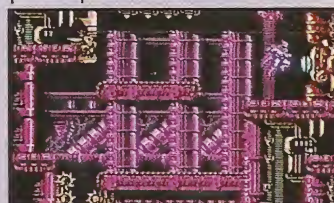
En cuanto veas la oportunidad súbete nuevamente.

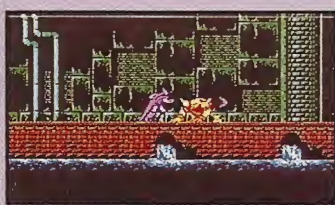


Para esquivar los disparos puedes agacharte o saltar verticalmente pero pegado.

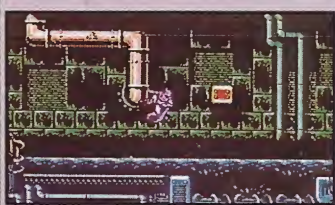


En cuanto aparezca el punto azul golpéalo rápidamente.

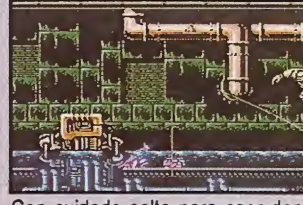




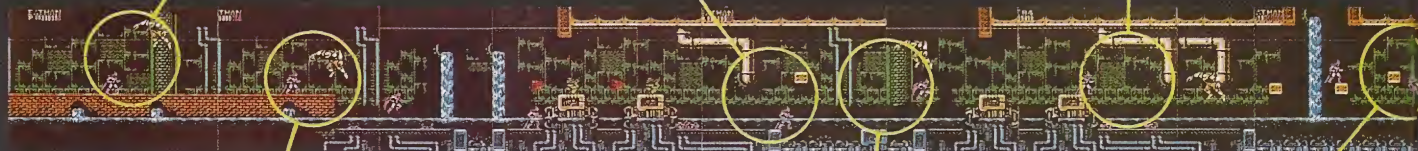
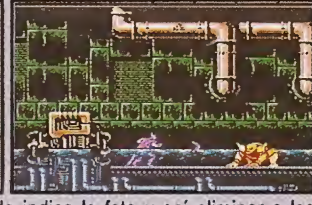
A estos molestos enemigos lánzales boomerangs.



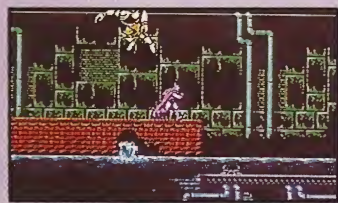
Da un salto vertical alto para alcanzar el tubo y de ahí llegar al bloque.



Con cuidado salta para caer donde indica la foto y así eliminar a los pequeños enemigos; después sin problemas elimina al enemigo grande con boomerang.

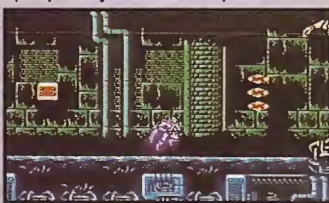


Si el enemigo salta hacia ti, pásate por debajo para seguir atacándolo del otro lado.

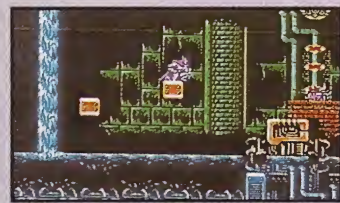


STAGE 3-1

Avanza hasta donde indica la foto, así el enemigo no te atacará; ahora salta al mismo tiempo que él y en lo alto dispara con Dirk.

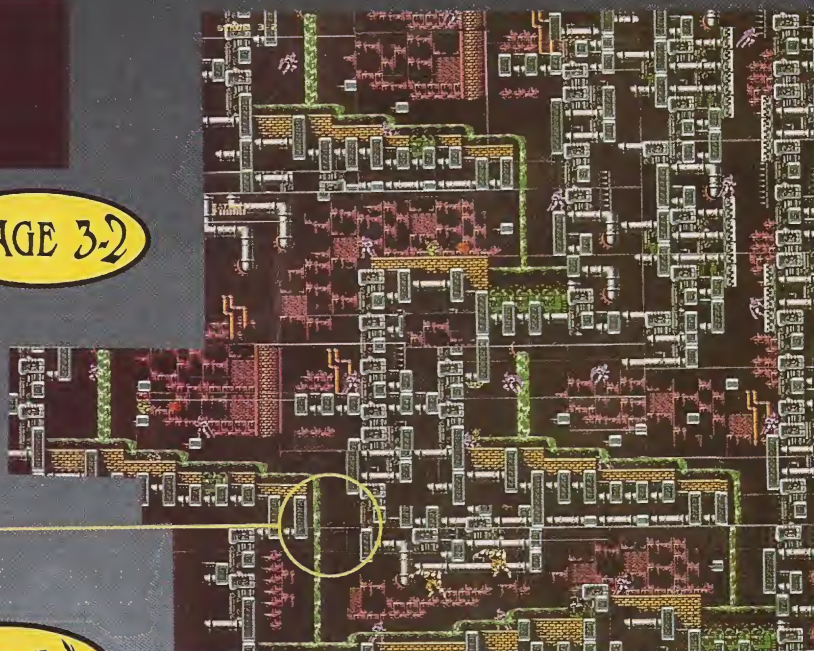
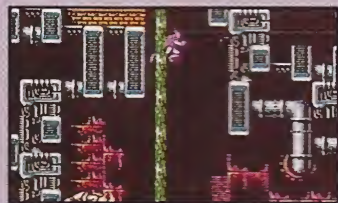


Con Dirk elimina al enemigo que está en movimiento y no se te dificulte el paso.



STAGE 3-2

Permanece rebotando de pared a pared hasta que el enemigo se pegue a la orilla izquierda.



JEFE

Para este jefe hay dos técnicas:

STAGE 3-4

La primera es que rápidamente te coloques en la base de la izquierda y justo cuando el jefe se lance hacia ti rebota en la pared.



Lánzale boomerangs cuando salte vertical. Agachándote como se ve en la foto.



Ahora colócate como se ve en la foto y justo cuando salte atácalo con boomerangs. (Si se termina el arma esta técnica también funciona con golpes).



STAGE 3-3



A este tanque atácalo con boomerangs.

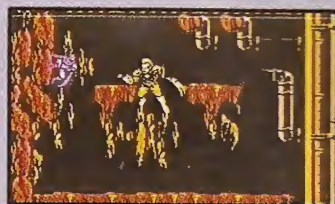


En cuando deje de disparar el enemigo, rebota sobre la pared derecha y atácalo con golpes.



Aquí mantente eliminando a los enemigos que caen hasta llenar toda tu energía.

Elimina al enemigo en movimiento sin avanzar más de lo que se ve en la foto.

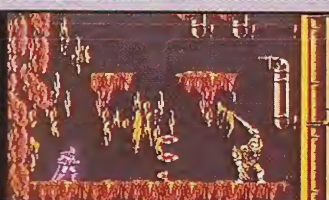
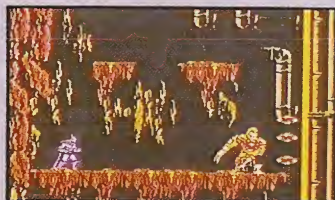


La segunda y más efectiva técnica es que rápidamente te coloques en la base de la izquierda y justo cuando el jefe se lance hacia ti, rebota en la pared.

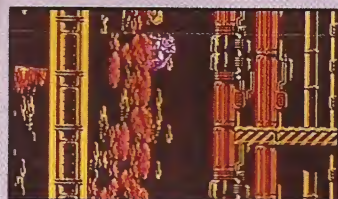
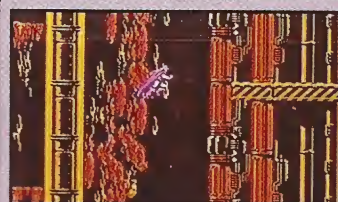


Dispárale con Dirk cuando salte vertical.

En cuanto salte al otro lado, déjate caer pero antes de tocar el suelo dispárale con Dirk..

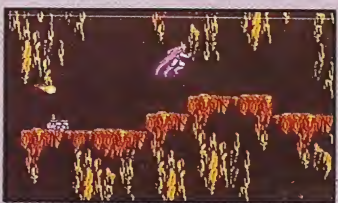


asi se trabará dando saltos verticales y disparando hacia la derecha, mientras tú le disparas cuando caiga.

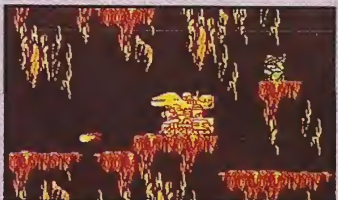


Al llegar a estos puntos, calcula acercarte lo más posible a los engranes con saltos cortos para después esquivarlos con saltos altos.

Baja al mismo nivel en que está el enemigo y de inmediato salta hacia atrás para que desaparezca el tanque.



Esquiva los disparos del tanque saltando y atácalo con puros golpes rápidamente.

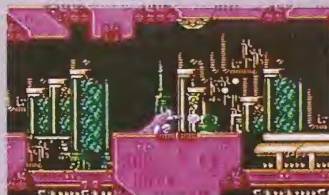


STAGE 4-1

A este enemigo tráelo hacia la izquierda para eliminarlo con boomerang fácilmente.



Recuerda recargar tu energía en cualquier lugar donde caigan estos enemigos.



Para eliminar a este enemigo es mejor dejarlo caer al hueco del piso.

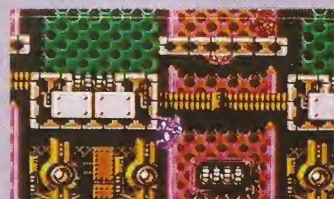


STAGE 4-2



Permanece rebotando con saltos cortos de lado a lado de los bloques y cuando el enemigo deje de disparar da un salto alto y golpéalo.

Para esquivar el bloque que está en tu camino, da un salto vertical y rebota sobre la pared como se ve en la foto.

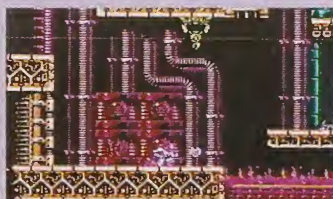
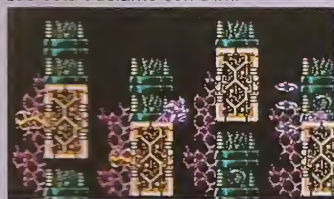


STAGE 4-3

A estos enemigos no dejes de darles golpes rápidamente.

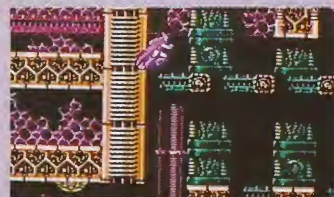


Elimina al enemigo que está adelante con Dirk.



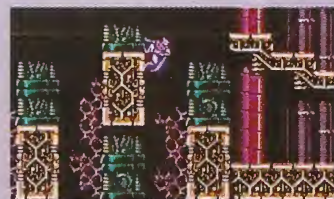
Aquí es obligatorio llenar tu energía porque el camino es largo y no encontrarás otro lugar para recargarte hasta llegar casi al final.

Aquí mantente dando saltos cortos y hasta que pasen los rayos comienzas a subir.



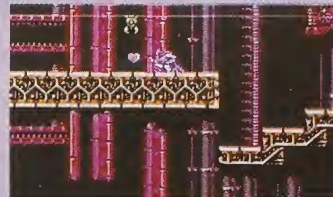
Déjate caer a los bloques y de inmediato camina hacia la izquierda poco a poco mientras calculas tu salto.

Ahórrate camino dando un salto como se ve en la foto.



Mantente agachado y en cuanto los tanques dejen de disparar lánzales boomerangs.

Aquí nuevamente recarga tu energía porque adelante está el jefe.



STAGE 4-4

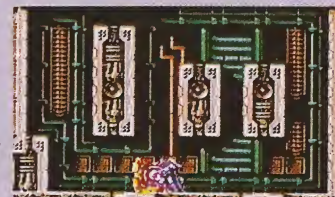
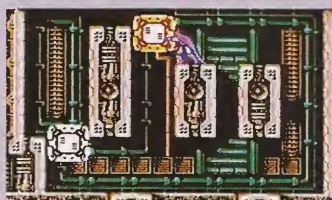
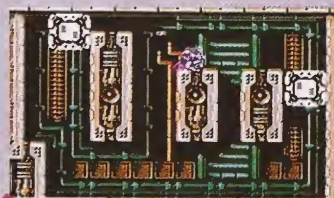
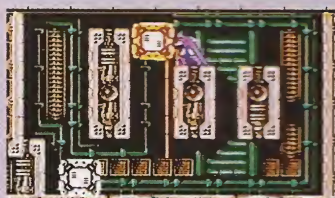
JEFE

Rápidamente colócate donde indica la foto y no dejes de golpear a los enemigos cada vez que pasen junto a ti.

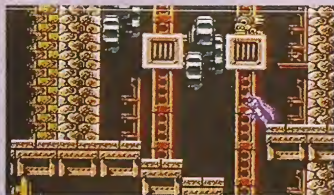
Agáchate para esquivar los disparos.

Repite la jugada pero trata de conectarle los golpes a la misma velocidad que al primer cuadro para restarles energía (más o menos al mismo ritmo).

Al destruir un cuadro déjate caer y no dejes de golpear rápidamente para que te traspase el cuadro sin dañarte.

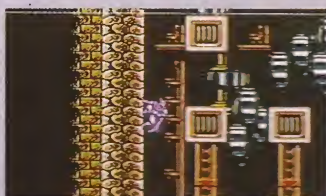
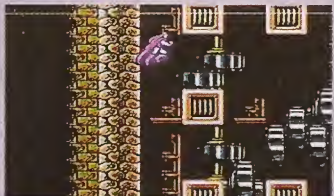
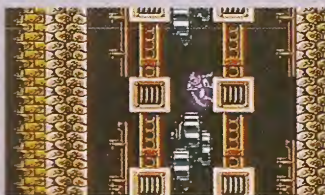


STAGE 5-1



Para desaparecer a este enemigo sólo baja hasta el nivel debajo de los escalones.

Para pasar este tipo de lugares déjate caer y rebota con un pequeño salto sobre el mismo bloque donde estabas parado.



Para desaparecer al enemigo de la primera foto déjate caer y rebota justo en el lugar que indica la segunda foto (esto lo puedes utilizar con los enemigos que están más adelante guiándote por el fondo).

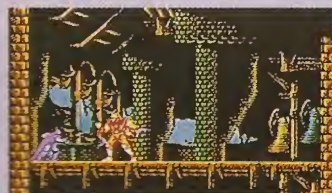


OJO Último lugar para cargar; si deseas facilitar las cosas puedes usar la pistola.

Rápidamente cambia tus boomerangs y salta la bola de fuego que te lanza sin dejar de disparar en cuanto esté a tu alcance.

SUBJEFE

STAGE 5-2



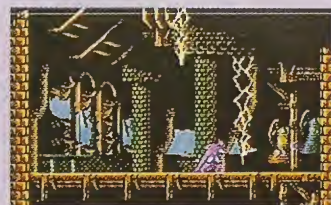
Después él salta hacia el centro de la pantalla y dispara nuevamente; de inmediato él salta a la orilla derecha para comenzar de nuevo su ataque.

STAGE 5-3

JEFE

Inmediatamente cambia a boomerang y colócate a la distancia que indica la foto sin dejar de disparar.

A esa distancia no te tocan los rayos.



En cuanto corra hacia el otro lado, síguelo para colocarte a la distancia adecuada.



Recuerda que mientras no dejes de disparar no te hará daño.

Esperamos que tú seas uno de los muchos lectores que deseaban un Curso Nintensivo para terminar este fabuloso clásico.



SE UNEN 2 GRANDES

El pasado 14 de diciembre el Presidente de Spectrum Holobyte y Ronald J. Bueche, Presidente de Micro Prose, Inc., anunciaron la aprobación de sus accionistas para unir a las 2 compañías dentro de la reunión anual de accionistas. Según los términos de esta asociación 8 de los 10 lugares en el consejo serán ocupados por directores de Spectrum Holobyte.



Dentro de la información que nos llegó vienen los nombres de los directivos de finanzas, áreas técnicas, etc. pero no creemos que sea muy interesante si se llama Frank, Barry o Gilman, lo que sí consideramos importante es la llegada de Micro Prose, empresa muy famosa en la computación, al mercado de los videojuegos a través de esta asociación con el licenciatario de Nintendo Spectrum Holobyte ya que esta compañía combinada desarrollará, dará licencias,

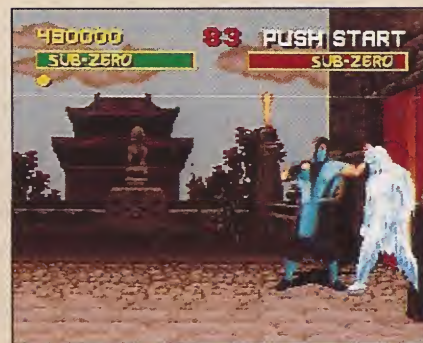
publicará y comercializará software de entretenimiento interactivo para computadoras personales así como para consolas de videojuegos, donde obviamente está Super Nintendo.



Soldiers of Fortune: el más reciente título de Spectrum HoloByte.

U.S.A. CONTRA LA VIOLENCIA

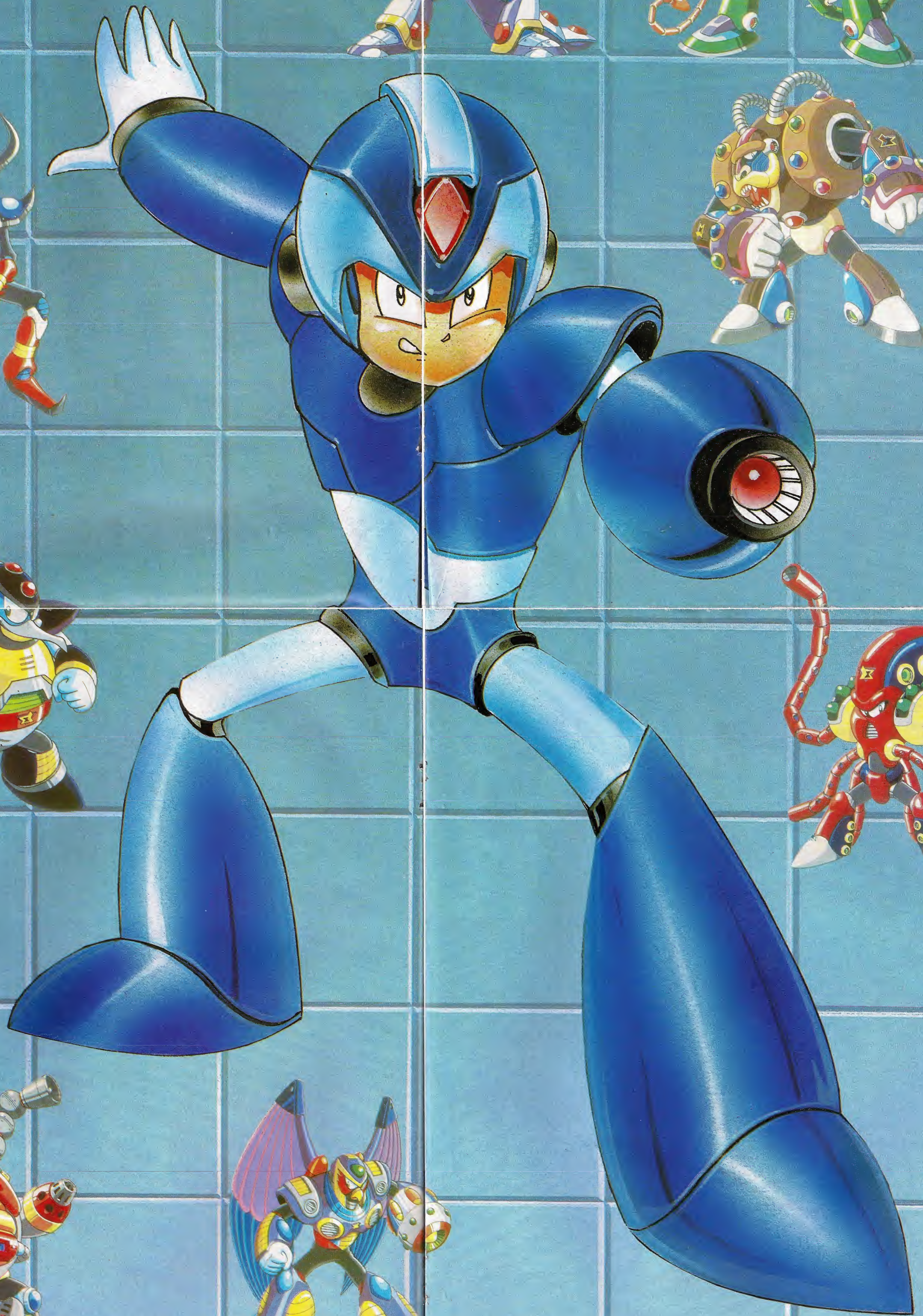
En nuestro vecino país del norte la opinión pública ha despertado contra la violencia excesiva que los rodea por todas partes como en libros, revistas, televisión y, obviamente, también videojuegos. Ya desde hace tiempo se empezó a hablar de Mortal Kombat (de Arcadia) pero al llegar a los videojuegos caseros fue cuando la bomba explotó. Actualmente casi todos los medios informativos dedican buen espacio y tiempo a hablar de esta violencia para presionar a las autoridades a tomar acción para que no exista violencia con la que los niños crezcan.



Algo curioso que llama nuestra atención es que Mortal Kombat de Super Nintendo, con todo y su ausencia de fatalities y sangre fue favorito sobre otros títulos y otros sistemas que sí tienen sangre y fatalities. Como recordarás en nuestro número anterior lanzamos una pregunta para la sección El Tema del Mes, cuyos resultados publicaremos en nuestro siguiente número. Por otra parte nos pareció increíble que en Japón, donde se caracterizan por tener juegos con detalles mucho más violentos se prohibió que Mortal Kombat (el cual es un juego americano) llegará allá con sangre y fatalities. Raro ¿No crees? Ahora sólo basta esperar también qué comentarios se puedan despertar acerca de la reciente aparición de Mortal Kombat II en Arcadia, ya que es un título mucho más violento y sangriento (y que a nuestro parecer algunos de los fatalities están un poco exagerados).



MEGA MAN X



Nintendo®

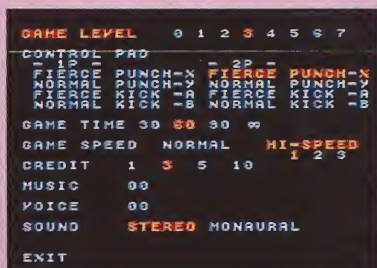


SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tu tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

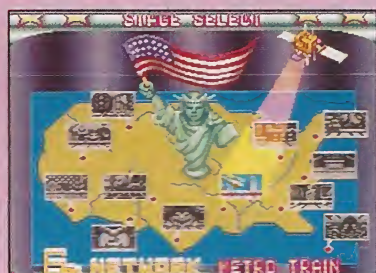
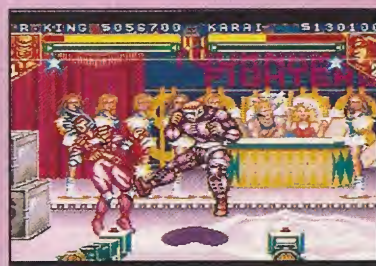


Si calificáramos los trucos, seguramente este ganaría como el truco más raro en cuanto a su forma de sacarlo.

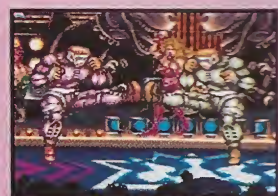
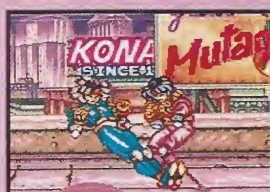


Para lograr este raro truco, tan solo tienes que apagar y prender rápidamente tu SNES; revisa "OPTION" y si ya puedes seleccionar una cuarta velocidad y 10 créditos es que lo lograste.

Ahora selecciona "VS. Mode" y podrás jugar con los jefes (están entre Cybershredder y Leonardo).



Las escenas de los jefes ya las puedes seleccionar también.



En "Story Mode" se puede utilizar Ultimate-Attack.

Nota: Ya nos había llegado el truco pero no lo incluimos porque no nos salía, pero Arturo Alejandro nos lo envió también y fuimos a verificarlo a su casa. Una vez que lo vimos "con nuestros propios ojos" decidimos publicarlo, aun cuando en nuestro Super Nintendo nos costó mucho trabajo, lo cual significa que tal vez en tu SNES sea muy difícil de lograr o por el contrario extremadamente fácil. Lo que sí te aseguramos es que sí sale, y como prueba aquí están las fotos. ¡Mucha Suerte!

JOSE ANGEL GARZA Y ARTURO ALEJANDRO SANCHEZ RICO

LA RAZON #1 PARA SER MEJORES

42

START

por: Peke Vázquez

En el número pasado dejamos pendiente la explicación de "datos binarios". La siguiente información podrá parecer muy complicada y difícil de entender, pero en realidad no lo es tanto, sólo tienes que poner mucha atención desde el principio. Si necesitas ayuda recurre a algún adulto, a un maestro de matemáticas o a algún cuate que sea bueno para los números.

Esta información no sólo puede servir de base a quien desee programar videojuegos, sino también a los que les guste la computación quieran adentrarse a esta tecnología que avanza a pasos agigantados. De hecho prácticamente cualquier actividad requiere de la computación, hoy en día. Algunos lectores nos han dado datos de escuelas donde enseñan a programar videojuegos, pero esto es algo muy serio como para que nosotros pudiéramos recomendar alguna. De cualquier forma tenemos la opción de estudiar Computación, Electrónica Digital o Informática, con lo que podemos desarrollar programas para uso propio (aunque no para SNES).

Si te das cuenta muchos de los programas que hay para computadora manejan gráficas y sonidos que, sin ser videojuegos, utilizan los mismos principios. Es decir, que si quieres ser programador, necesitas estudiar computación y de ahí dar el salto para programar videojuegos.

Al estudiar computación en muchas escuelas lo que se estudia es, por ejemplo, cómo usar programas de "hojas de cálculo" (para realizar operaciones más rápido) "procesadores de texto" (esto es importante pues al hacer el manual de un videojuego es muy cómodo el poder editar textos a nuestro antojo) de dibujo técnico, etc. que nos dan una herramienta para tener mejores trabajos. Es decir, que si quieres ser periodista, por ejemplo, debes de dominar los programas de procesadores de textos. Aquí en Club Nintendo lo que ves de texto en tu revista fue hecho precisamente con un procesador de textos.

Estas escuelas de computación te enseñan a usar otros programas que fácilmente puedes dominar leyendo sus manuales. La diferencia es que al estudiar programación aprendes el **lenguaje de máquina o código de máquina**.

¿Qué es Lenguaje de Máquina?

El lenguaje de máquina son las instrucciones que se le dan a la computadora para que realice lo que queremos ya sean operaciones matemáticas, gráficos, sonidos, etc. Y este es el lenguaje nativo de todas las computadoras; con este lenguaje todo lo que queramos realizar lo logramos con más rapidez (algo muy importante para videojuegos).

Seguiremos hablando de esto en el futuro ya que es muy extenso, pero antes necesitamos dominar los **datos binarios** para poder empezar por donde se debe empezar: por el principio.

Al hablar de **Datos Binarios** estamos entrando de lleno a la electrónica digital de todas las computadoras.

NOTA: El cero en computación se escribe "Ø" con una raya atravesándolo, porque a la hora de revisar tus programas puede teclearse una O en vez de Ø. De ahora en adelante el cero lo escribimos como los profesionales.

Las computadoras en su C.P.U. o cerebro no trabajan con números decimales como estamos acostumbrados nosotros, sino que realizan todas sus operaciones con **números binarios**.

La numeración binaria utiliza 2 números: el Ø y el 1 y en computación un bit es como un casillero donde se deposita cualquiera de estos 2 números.

Como ejemplo pondremos un foco.

● = OFF = APAGADO = CERO

☀ = ON = PRENDIDO = UNO

Es decir que en un bit los únicos estados que puede haber son 2: Apagado (Ø) ó prendido (1).

bit Ø = APAGADO

bit 1 = PRENDIDO

Ahora para entender el sistema binario nos basaremos en el sistema decimal y el ejemplo es:

Hay algunas audiocasetas o videocasetas que tienen un contador de pulgadas por segundo (en inglés las siglas son I.P.S., Inches Per Second)

con el que puedes localizar tus canciones preferidas. Y cuando vamos en el número 99... si dejamos correr el audiocaset pasa a 100

0 9 9

1 0 0

¿Qué fue lo que pasó en este sistema decimal? Que los dos 9's tuvieron un RESET (borrado a cero) en las unidades y las decenas, pero en las centenas hubo un carry (acarreo) de 1 ó más fácil sumemos 99 + 1

+ 99
+ 1
—
00

En la posición de las unidades 9 + 1 dan 10, pero ponemos el cero y "llevamos una"; cuando ponemos el cero hicimos un reset (borrado a cero) y cuando decimos "llevamos una" hacemos un acarreo (carry)...

después en la posición de las decenas como llevamos una (carry o acarreo) sumamos otra vez 9+1 que llevábamos da 10, otra vez en la posición de las decenas dejamos 0 (reset o borrado a cero) y llevamos una (carry o acarreo) y este acarreo lo ponemos en la posición de las centenas.

Si este sencillo ejemplo lo entiendes, vamos por buen camino para lo que sigue.

En el sistema decimal los diez números son del 0 al 9 y el acarreo sucede después del nueve.

En el sistema binario como vimos sólo son dos números y el acarreo sucede después del uno.

Veamos esta tabla y después la explicamos:

TABLA "A"

Numeración Binaria		Numeración Decimal
0000	=	0
0001	=	1
0010	=	2
0011	=	3
0100	=	4
0101	=	5
0110	=	6
0111	=	7
1000	=	8
1001	=	9
1010	=	10

Sumaremos en **Sistema Binario** 1 + 1

+ 0001=1
+ 0001=1
—
00
0010

uno + uno = cero (reset ó borrado a cero) y llevamos una (carry)... en el siguiente bit como llevamos una y si checamos en la Tabla "A" el 0010 binario en decimal es 2 comprobando que en el sistema decimal 1 + 1 es dos.

Así se hacen las operaciones en nuestro NES, SNES y GB; cada vez que obtengas una vida extra en Mario Bros. se estará realizando esa suma en sistema binario.

Ahora ¿qué pasa cuando sumamos 2+1 en sistema decimal? la respuesta la sabemos, pero en binario vamos a comprobarlo

Cero + uno da uno, no hay reset ni carry y lo ponemos,...
+ 0010=2
+ 0001=1
—
1
0011

en el siguiente bit, uno + cero da uno, tampoco hay reset (borrado a cero) ni carry (acarreo) y lo ponemos.

Lo checamos en la Tabla "A" y nuestro resultado binario 0011 es 3 en decimal comprobando que 2 + 1 = 3

Por último veremos el famoso 2 + 2 decimal en sistema binario.

En la 1ª posición cero + cero = cero.
+ 0010=2
+ 0010=2
—
00
00100

No hay carry (acarreo) y lo ponemos.
En la 2ª posición ó bit uno + uno = cero hay reset (borrado a cero) y se lleva uno carry (acarreo) ponemos el cero.
En la 3ª posición ó bit, cero + cero = cero más una que llevábamos = uno lo ponemos.

Checamos nuestro resultado en la tabla uno y 0100 es 4 decimal comprobando que 2 + 2 = 4

Esto es lo que realiza el CPU o cerebro de nuestro NES, SNES y GB: **Operaciones Binarias**.

Ya explicado esto, algunos se preguntarán qué son esos ceros adicionales en el sistema binario. Bueno, como recordarás en el Diccionario Técnico un bit es una unidad de información donde se utilizan 2 números: el uno y el cero, pero para poder representar el cero (decimal) en la Tabla "A" utilizamos 4 bits porque el ejemplo contra el sistema decimal sólo llegamos hasta el número 10 y necesitábamos esos 4 bits para poderlo explicar en sistema binario.

Hace mucho hubo computadoras de 4 bit y se siguieron desarrollando hasta 8-bit, 16-bit, 32-bit y 64-bit.

Nos dedicamos por el momento a las de 8-bit porque para poder entender todo este lenguaje técnico nos basaremos en su medida estándar: **el byte**.

Un byte (se pronuncia bait) es la unidad de información compuesta de 8 bits.

Antes de seguir con esto es importante no olvidar al cero como un número más pues en computación y programación de videojuegos es indispensable.

Para comprobar por qué en Legend of Zelda se pueden recolectar sólo hasta 255 rupias avanzaremos hasta el byte, un byte tiene 8 bits y sus posiciones se definen así:

B Y T E							
bit	bit	bit	bit	bit	bit	bit	bit
Posiciones del bit	7	6	5	4	3	2	1 0

Aunque llega hasta el número 7 recuerda al cero; del cero al 7 hay 8 números o sea, ocho posiciones de derecha a izquierda siguiendo el patrón de nuestra numeración decimal, cada posición de bit tiene una potencia de 2 es decir:

TABLA "B"							
Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1 0
Potencia de 2	2^7	2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	$2^1 2^0$
Resultado decimal	128	64	32	16	8	4	2 1

NOTA: La potencia de un número se presenta con un pequeño número arriba a su derecha e indica cuántas veces hay que multiplicar el número por sí mismo, o sea:

$$2^2 = 2 \times 2 = 4$$

$$2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8$$

Entonces cada vez que pongamos un uno (ó prender ese bit) en el byte estaremos representamos con el sistema binario un número decimal. Prendamos varios bits para explicar mejor esto.

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1 0	Num. decimal
Un byte	0	0	0	0	0	1	0	= 4

Lo vemos en la Tabla "A" y es 4 y si lo checamos en la Tabla "B" el uno está en la posición de bit N° 2; y la potencia de 2 en esa posición es $2^2 = 2 \times 2 = 4$ y comprobamos que estamos en lo correcto.

Si prendemos otro bit en la posición del bit N° 3 tenemos:

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1 0
Un byte	0	0	0	0	1	1	0

El bit de la 2ª posición sabemos que nos da como resultado 4 según el ejemplo anterior y el de la 3ª posición su potencia de dos es $2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8$; entonces sumamos $8 + 4$ y nos da 12. Entonces

representamos el número binario 00001100 como 12 decimal. Ya como que se vuelve más fácil ¿no?.

Entonces si llenamos con "unos" todas las posiciones de los 8 bits ¿qué tendremos?

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1 0
Un byte	1	1	1	1	1	1	1

No tienes que realizar todas las potencias de 2 de cada posición del bit; únicamente utiliza el tercer renglón de la Tabla "B" o sea sus valores decimales para descubrir qué número decimal hay en este ejemplo:

Como todos tienen uno, todos están prendidos, lo único que tenemos que hacer es sumar los valores decimales en la Tabla "B" tendremos:

En la posición	BYTE		DECIMAL
bit 0	1	Prendido =	+ 001
bit 1	1	Prendido =	+ 002
bit 2	1	Prendido =	+ 004
bit 3	1	Prendido =	+ 008
bit 4	1	Prendido =	+ 016
bit 5	1	Prendido =	+ 032
bit 6	1	Prendido =	+ 064
bit 7	1	Prendido =	+ 128
			= 255



¡O sea que los programadores de Legend of Zelda utilizan un byte para recolectar rupias!

A los futuros programadores les dejaremos dos números binarios por resolver:

Posición del bit 7 6 5 4 3 2 1 0

1er. Ejemplo 1 0 1 0 1 0 1 0

2o. Ejemplo 0 1 0 1 0 1 0 1

(Solución en la última página)

Aplicando estos conocimientos entenderás mejor el sistema de datos binarios que se usan en todas las computadoras incluyendo nuestro NES, SNES y GB.

BRAWL BROHTERS

Normalmente tú causas poco daño a tus enemigos cuando los agarras y avientas, pero si al agarrar a un enemigo realizas la secuencia que indicamos por personaje, lo arrojarás como si estuvieras en Angry Mode.

HACK.- Arriba, Abajo, Adelante, Y



SLASH.- Arriba, Abajo, Atrás, Adelante, Y

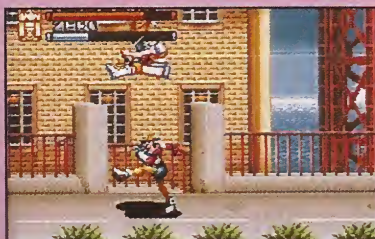


LORD J.- Atrás, Adelante, Atrás, Adelante, Atrás, Y

KAZAN - Arriba, Abajo, Adelante, Atrás, Y



WENDY.- Arriba, Abajo, Adelante, Y



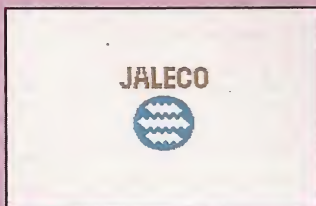
Jonathan Ricardo Moller



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

Cuando prendes tu juego, y aparece el título de "Jaleco" presiona rápidamente y en orden los botones B,A,X,Y, hasta que desaparezca esta pantalla; si lo hiciste bien verás que en lugar del título habitual verás muchos caracteres extraños, esto querrá decir que entraste a la versión japonesa de este juego (Rushing Beat Run); aquí verás que hay varios cambios nuevos como en los nombres de los personajes, que ya no hay laberintos y en vs. Mode hay una nueva opción conocida como Time Attack. 4F



Para hacer aparecer la pantalla de presentación debes presionar Start una vez, después 3 veces Abajo y Start de nuevo para entrar a opciones; al salir verás la pantalla de presentación original. FALTAN NOMBRES

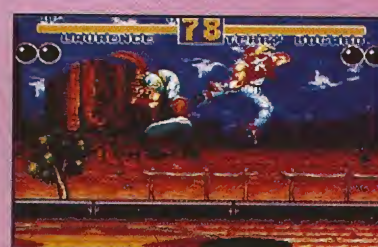
FATAL FURY 2 (SNES)



Normalmente en este juego tienes solamente 8 personajes a escoger pero si quieres escoger a los jefes para jugar sólo haz lo siguiente.

Al prender o resetear tu SNES y aparezca la pantalla de Takara espera a que suene una peculiar tonadita; entonces introduce el siguiente código: B,A,X,Y, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, L, R (lo puedes hacer un poco lento y no hay problema); si el código fue introducido correctamente oirás el peculiar "O.K." de Terry Bogard.

Ahora podrás escoger a cualquiera de los cuatro últimos jefes y jugar con ellos como si estuvieras en Fatal Fury 2 "Champion Edition" (¿te has fijado como nos gusta usar este término?), esto lo podrás hacer en 1P vs. Computer y terminar el juego con ellos o simplemente en 1P vs. 2P; por cierto aquí te decimos cómo hacer los poderes de cada jefe:



Billy Kane:

Pole extension: Izquierda (por 1.5 segundos)

Derecha + X o Y

Pole interception: Diagonal Abajo Izquierda (por 1.5 segundos) Diagonal Arriba

Derecha + X o Y

Axel Hawk:

Fire Punch: Izquierda, Diagonal Abajo Izquierda, Abajo,

Diagonal Abajo Derecha, Derecha + X o Y

Smash Punch: Diagonal Abajo Izquierda (por 1.5. segundos) Derecha + X o Y

Wolfgang Krauser:

High Fire Ball: Abajo, Diagonal Izquierda Abajo, Izquierda + X o Y

Low Fire Ball: Abajo Diagonal Abajo Izquierda, Izquierda + B o A

Kaiser Wave: Derecha, Izquierda, Diagonal Abajo Izquierda, Abajo, Diagonal Abajo Derecha, Derecha + X o Y

Laurence Blood:

Bloodiest spin: Izquierda (por 1.5 segundos)

Derecha y X o Y

Sword Attack: Izquierda, Diagonal Abajo

Izquierda, Abajo,

Diagonal Abajo Derecha, Derecha + X o Y

Bloodes Cape: Abajo (por 1.5. segundos)

Arriba + B o A

Laurence Blood:

Whirlwind: X ó Y repetidamente

Somerssaut Kick: Izquierda, Diagonal

Abajo Izquierda, Abajo, Diagonal Abajo

Derecha, Derecha + B o A

Si dos jugadores quieren jugar con el mismo personaje e aquí la solución (pero sólo se puede



con Hack, Wendy y Kazan); cada jugador deberá posicionar

el cursor en el personaje de al lado del que vayan a escoger (como se ve en la foto 1) entonces al mismo tiempo los dos deben señalar al personaje; si lo hicieron bien uno de los cursores desaparecerá, entonces presionen X para seleccionar su personaje y eso es todo, pero cuidado de no confundirse.

AUTOGOLES A TU FAVOR

Para lograrlos debes tener el balón en tu poder y dirigirte hacia tu portero, pero tienes que estar perfectamente alineado con él e invadir el lugar donde está parado de tal manera que tan sólo se vea uno como se muestra en la foto y después simplemente presiona el botón A para anotar el autogol pero lo agregan a tu marcador.



SELECCION DE TIEMPO

Tú puedes controlar la duración de los partidos. Antes de empezar deja presionado Select y presiona el botón A. Dependiendo los minutos que quieras que dure el partido; así que si lo presionas 1 vez el partido durará 1 minuto o si lo presionas 9 ó más el partido durará 9 minutos (que es el máximo).



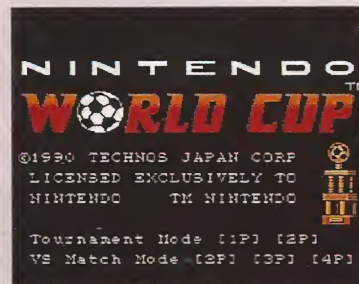
TIROS EXTRAS

Esta jugada no es tan fácil pero es de gran utilidad cuando se te terminan los tiros de fantasía. Colócate entre tu portería y la media cancha, pero fuera del campo (de preferencia en la parte inferior de la pantalla) entonces pides que te manden pase con el botón A (de preferencia a los jugadores de la parte superior de la pantalla), y cuando el balón esté casi sobre ti presiona al mismo tiempo Arriba, A y B; entonces se escuchará el sonido de cuando el balón sale de la



SALTA LAS PIEDRAS

Para que tu saltes las piedras tienes que hacer lo siguiente; haz el truco del tiempo (Select y A) para que dure tan sólo un minuto. Comienza un juego en vs. match mode, selecciona la cancha con piedras (Bumpy), selecciona los equipos que quieras, deja que se termine el tiempo y sin resetear comienza un juego en Tournament Mode y selecciona a Argentina, así verás que tu equipo puede saltar las piedras y el oponente no.



MANUEL GAMBOA "UNICORNIO"

WORLD CUP (NES)



NOTA: Si te metes demasiado a la portería o no te alineas con el portero el truco no funciona.

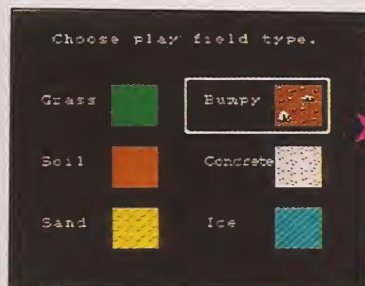


NOTA: Esto funciona tanto en "Tournament Mode" como en "vs. Match Mode".

DE FANTASIA

cancha y si lograste patear el balón se irá directamente a la portería y como ya ningún jugador puede hacer algo es un gol seguro.

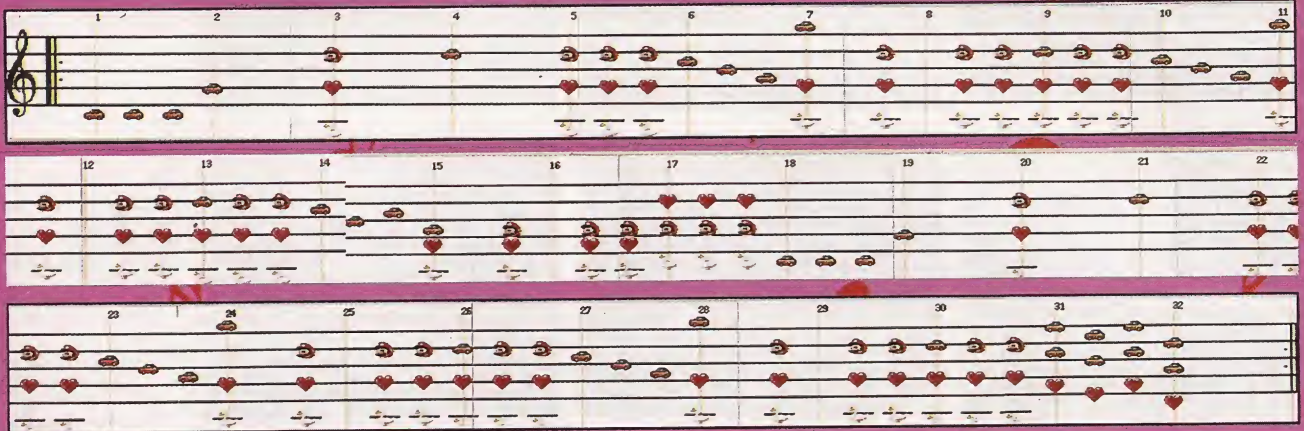
NOTA: Esto sólo funciona en canchas de pasto, concreto o hielo porque en las otras el balón se frena.



GALERIA

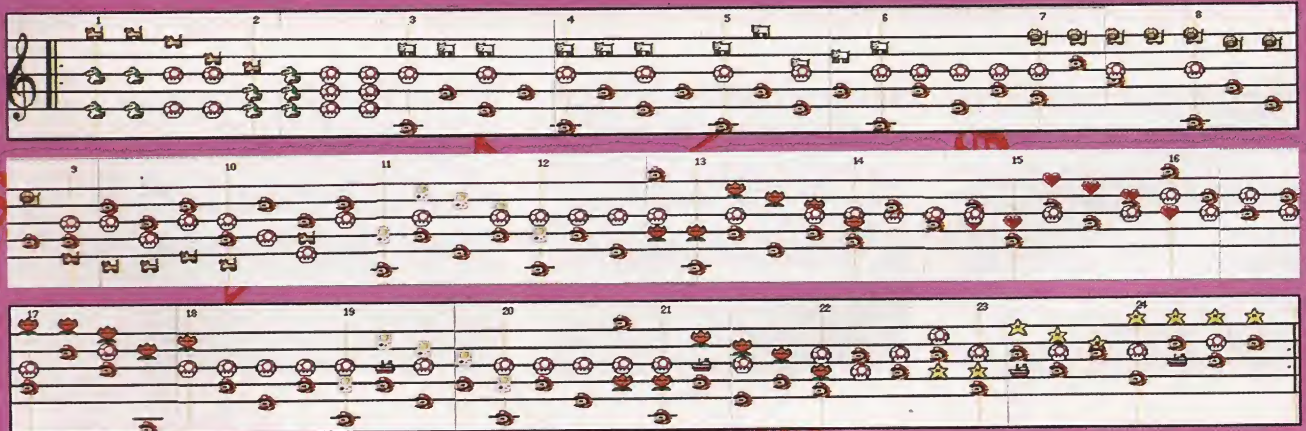
Star Wars

NINTENDO POWER



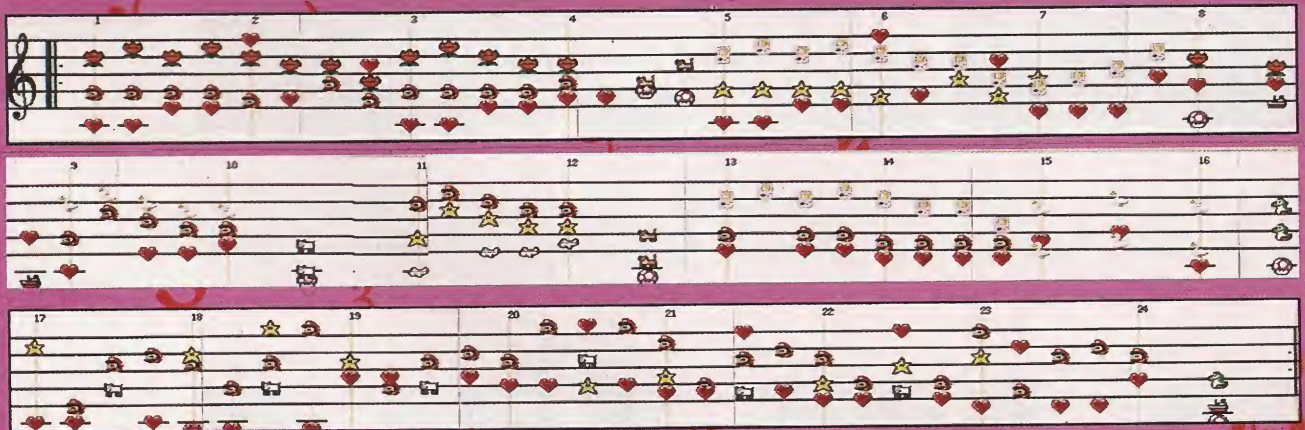
Jingle Bell

LUIS DAVID DE LA PEÑA A.



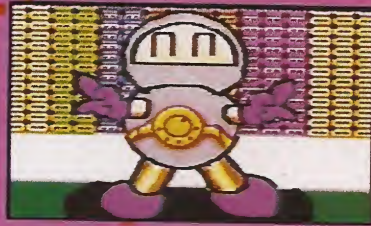
Dr. Mario

NINTENDO POWER





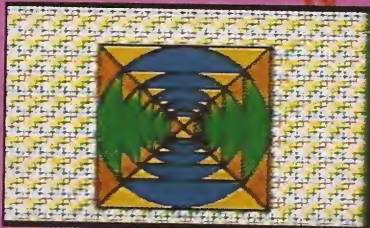
TRIFUERZA



CARLOS MAYORGA SALAZAR *80's*

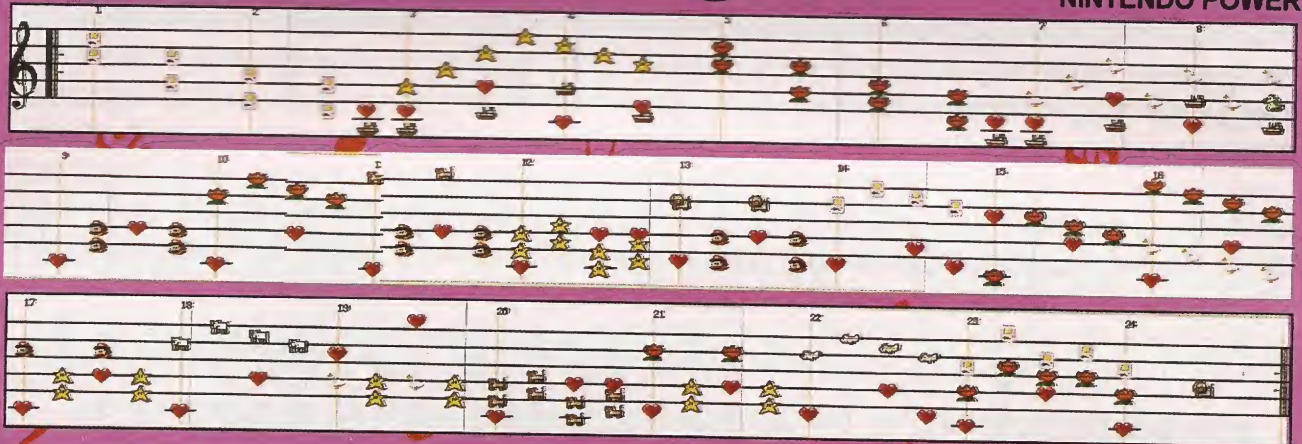


EDWIN CHRISTIAN RIVERA



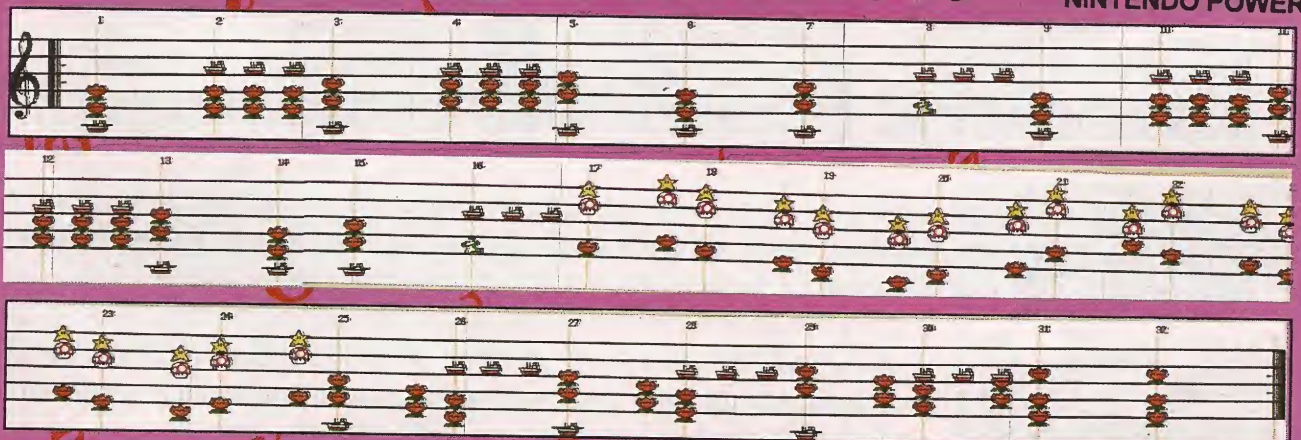
Can-Can

NINTENDO POWER



el Cascanueces

NINTENDO POWER



INFORMACION SUPERNESARIA



Las calles de la ciudad están hechas un caos y difícilmente la policía podría sola con tantos problemas: corrupción, ladrones, violencia y todo esto gracias a la facilidad con que los maleantes tienen acceso a las armas; así que para proteger a la ciudadanía el gobierno ha creado un equipo especial de lucha contra el crimen, altamente calificado y adiestrado para combatir a los criminales fuego vs. fuego (qué frasesita tan trillada ¿no?).

Pues bien, Lethal Enforcers es el nuevo título de Konami para SNES basado en su hit de Arcadia del mismo nombre. Aquí tu misión consiste en que debes ir eliminando a los bandoleros que irán apareciendo en la pantalla y eso lo harás con "el Justiciador", una clásica pistola que nos recuerda a la vieja Zapper del NES; aunque también lo puedes jugar con el control, obviamente es más divertido hacerlo con "el Justiciador".

Lethal Enforcers, es para uno o dos jugadores; como habíamos dicho los 2 pueden jugar con los controles o si ambos tienen "Justiciador" podrán vivir completamente la emoción de jugar al estilo Arcadia (dentro de cada caja de Lethal Enforcers encontrarás un cupón para obtener otro Justiciador a precio rebajado).

COMO JUGAR LETHAL ENFORCERS

Este juego es como una galería de tiro con gráficos digitalizados muy reales (sólo basta echarle un vistazo a las fotos y mapas para darse cuenta) donde deberás disparar a los maleantes en cuanto aparezcan y evitar darle a los inocentes que imprudentemente se atravesaran; la razón por la cual debes deshacerte rápidamente de los criminales es que ellos no se asomarán solamente a ver qué pasa... ellos también te dispararán reduciendo una vida (que son las estrellas que están debajo del marcador), también debes tener cuidado de no dispararle a los inocentes pues perderás una vida. Aunque tú no tienes límite de balas para usar en cada nivel es bueno tener en cuenta no desperdiciarlas y usar sólo las necesarias para que tu porcentaje de "Accuracy" suba y así puedas obtener más puntos hasta llegar al Rank de "Comandante" desde tu primera misión.



En el juego hay varias armas (que detallaremos adelante) las cuales tienen un límite de tiros por lo que tendrás que recargarlas después de disparar; en la pantalla se te anunciará con la frase "Reload you gun" (recarga tu pistola) cuando se te hayan acabado las balas por lo que no podrás disparar hasta que recargues tu pistola; si estás jugando con el justiciador sólo tendrás que disparar fuera de la pantalla. Con el control es más fácil pues sólo tendrás que presionar el botón "Y".

ARMAS

Además de tu fiel "Justiciador", aquí encontrarás algunas armas que te serán de mucha ayuda en tu misión de limpieza.

REVOLVER



Aunque esta arma es muy parecida a tu viejo justiciador por sólo tener 6 tiros, no lo es en la potencia, ya que causa el doble de daño.



MACHINE GUN



Y claro que no podía faltar la clásica ametralladora; aunque su rango no es mayor que el de tu Revólver normal puedes disparar una gran ráfaga de balas.



AUTOMATICA



Digamos que es la otra cara de la moneda del Revólver; es igual de poderosa que el justiciador pero puedes dispararla hasta 12 veces continuas sin necesidad de presionar repetidamente el gatillo.



GRENADE LAUNCHER



¡Lo adivinaste! esta es el arma más poderosa, sin embargo sólo tienes 6 tiros, así que debes tratar de usarlos lo mejor posible.



SHOOTGUN



Este rifle dispara de esos cartuchos que están llenos de municiones, por lo que sus tiros cubren una gran área y es muy fácil acertar a los blancos más escurridizos (aunque también si se va cruzando un imprudente, te lo puedes echar).



ASSAULT M.G.



Esta arma tiene las mismas características que la "Machine Gun" pero con la desventaja de que no se puede recargar.



Conoce al "Justiciador"



El Justiciador es la pistola que viene incluida con el juego de Lethal Enforcers; como la idea de Konami al hacer este juego era la de hacer una excelente conversión, también se incluyó una pistola muy parecida a la de Arcadia, con el mismo tamaño, más ligera y el mismo horroroso color azul; además de esas características la pistola cuenta en su lado izquierdo con un botón extra de "Start" para que no tengas que estar recurriendo al control para iniciar tu juego, además en la base de la cacha tiene una entrada extra, como para un cable telefónico, mmm ¿para qué será?

MISIONES

Lethal Enforcers tiene 5 misiones que podrás escoger, pero el orden propuesto es:



ESCENA 1: The Bank Robbery

Un masivo robo de banco se está llevando a cabo, así que tienes que presentarte ahí; debido a que esta misión debes cumplirla en horas de gran afluencia, deberás tener mucho cuidado con todos los civiles que aparecerán continuamente y también, como debes imaginarte, al ser esta la primera escena no tendrás muchos problemas con los delincuentes.



Dentro del banco deberás ser muy cuidadoso con las múltiples víctimas que tienen la desdicha de pasar por ahí, así como afinar tu puntería para liberar uno que otro rehén; ya que estés afuera se reducirá pero no por

eso debes perder el cuidado. Después de eso iniciará una persecución en coches (esto no puede fallar cuando estás persiguiendo criminales ¿o no?).



Aquí debes ser muy rápido además de que podrás dañar los coches enemigos disparando en puntos claves; en esta escena te las verás con el jefe; que no es gran ciencia vencerlo, sólo debes detener sus ataques con tu pistola y dispararle lo más rápido posible.



ESCENA 2: Downtown Assault

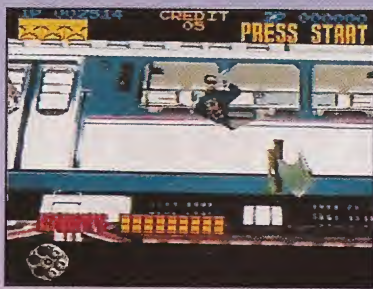


Varias bandas del barrio chino han empezado a atacar gente sin aparente razón. Aquí además de deshacerte de todos los maleantes deberás proteger la vida de todos los inocentes que constantemente irán apareciendo en las primeras 3 partes de esta misión; trata



de guiarte por las voces a quién debes dispararle y a quién no pues aunque lo que aparezca sea una mujer eso no quiere decir que no te vaya a disparar, además de que esto también te ayuda a no disparar-





les a los inocentes te cuesta una vida; cuando el vagón comience a andar querrá decir que estás a punto de enfrentarte al jefe. Tampoco es muy difícil, sólo deberás esperarte a que te arroje un cuchillo que es cuando es vulnerable; al cuchillo lo podrás desviar con un solo disparo.

ESCENA 3: Hijacking



debes detener a los secuestradores, ésta es una escena algo difícil pues habrá muchos lugares en los que apenas si verás

¡Atención todas las unidades! terroristas han invadido las instalaciones del aeropuerto internacional con el fin de secuestrar un avión para huir del país; como es de

imaginarse aquí

a los enemigos porque salen de

lejos y es difícil atinarles, además de que aquí también aparecen esporádicamente algunos civiles huyendo; por cierto, en este nivel encontrarás algunas armas escondidas que podrás sacar dis-



parando en algunos sitios, como por ejemplo una puertita que está en la escalera del avión del

primer escenario o a las maletas del segundo escenario;



una estrategia para derrotar a los sujetos que aparecen dentro de cada caja es dispararles



rápido sin darles descanso. El enemigo mayor de este nivel está armado con un lanzagranadas, así que primero deberás dispararle a los proyectiles que te arroja y a la menor oportunidad dispararle, pero ten cuidado porque algunos de sus secuaces vendrán a auxiliarlo.

ESCENA 4: The Gunrunners



Los traficantes de armas más buscados han sido situados en el "Puerto Gallo"; debes movilizarte ahí rápidamente para detener sus operaciones. Esta escena no es muy difícil pues los enemigos son

fáciles de eliminar y los civiles se reducen a uno que otro policía que se atraviesa imprudentemente mientras estás disparando; como te dijimos éste no es un nivel muy

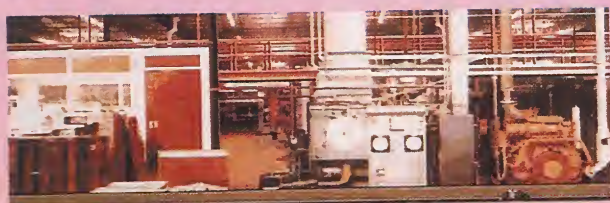


cuando tengas oportunidad dispárale al helicóptero en ciertos puntos para destruirlo.

complicado, pero tendrás que estar muy atento cuando llegues al nivel 4, que es otra persecución en coches, pues aquí te enfrentarás con un helicóptero como jefe de nivel. Para vencerlos debes detener los disparos que hará el sujeto que está en la puerta del helicóptero; a él no le podrás hacer daño, pero



ESCENA 5: Chemical Plant Sabotage



La última misión se lleva a cabo dentro de una planta industrial en la que se han escondido los delincuentes más peligrosos que quedan en la ciudad. Esta, al igual que la misión anterior, no son muy difíciles

en lo que respecta a dificultad para darle a algún enemigo además de que no debes preocuparte por gente que se atravesase en la lluvia de balas pues sólo eres tú



contra los maleantes (¡Glup!) al final de esta escena te las tendrás que ver de nueva cuenta con otro helicóptero, pero éste está mejor armado que el primero; para derrotarlo debes destruir todo su armamento (te recomendamos que lo hagas primero con la ametralladora). Después de esto sigue el piloto pero si lo balaceas sin dejarlo hacer nada no tendrás mayor problema.

Lethal Enforcers es una excelente translación de Konami de su juego de Arcadia al SNES, los gráficos son extremadamente parecidos y la opción de 2 jugadores le da más emoción al juego; éste, sin lugar a dudas, es un juego recomendable pero... ¿qué juego de Konami no es recomendable?





055 KIRBY'S PINBALL LAND
DESCRIBE QUE MOVIMIENTOS HACEN LOS
KIRBY'S AL
APARECER EL
PREMIO VISUAL
POR HACER
3,500,000 DE
PUNTOS

CONGRATULATIONS!!

035000000PTS

056 ACTRAISER 2
PARA CONTESTAR ESTE DIFICIL RETO TAN
SOLO MANDANOS EL ULTIMO PASSWORD
EN LA DIFICULTAD "HARD", Y POR ESTA
UNICA OCASION HABRA SEGUNDO LUGAR SI NOS
MANDAS EL PASSWORD EN "NORMAL".



RESPUESTAS A LOS ANTERIORES RETOS

051 ROCK N' ROLL RACING

Para contestar este reto mandanos el último password del juego (Inferno División A) debes tener el último coche y estar totalmente equipado, no importa el piloto.



che y estar totalmente equipado, no importa el piloto.

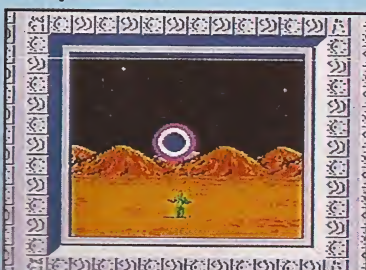
CONTESTO EL RETO:

SERGIO ALBERTO ROMERO DOMINGUEZ password: WJ9R 1P39 5TJI

052 TETRIS 2

¿QUE PASA CUANDO TERMINAS EL ROUND 30 EN VELOCIDAD "HI"?

Aparece un personaje con una esfera: la esfera comienza a flashear y se coloca en el centro de la pantalla para luego subirse y desaparecer.



CONTESTO EL RETO: NADIE

INFORMACION SUPERNESESARIA

THE PEACE KEEPERS™

Después de la gran guerra, la raza humana parecía perdida, hasta que una compañía llamada Deutchland Moldavia se perfilaba como la salvadora del mundo, pero su propietario, un extraño científico conocido como Mr. Iago en su afán por dominar al mundo creó un nuevo sistema de vida mezclando Biología y Nonotecnología para hacer surgir una nueva forma de vida superior al ser humano; con estos seres hizo su armada.



The Peace Keepers es el 3er juego de Jaleco de la serie Rushing Beat; ahora y para darle más variedad al estilo de juego, los programadores lo han estructurado en forma diferente de tal modo que lo tendrás que jugar varias veces para conocerlo todo; otra de las características es que también depen-

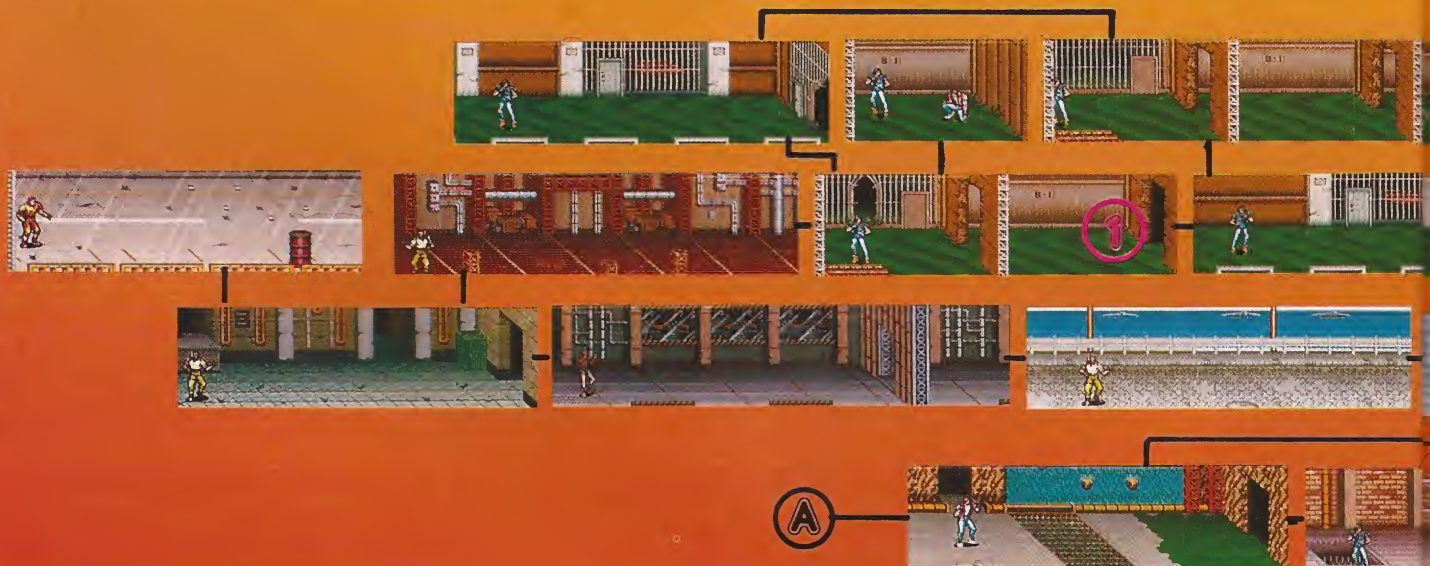
de qué jugador escojas en cada escena la historia del juego será diferente.



Las funciones de cada personaje son sencillas: con el botón Y atacas; con el B saltas, el A sirve para usar el ataque de poder, el X para festejar y el L y R para poner defensa, pero además de esto tú puedes usar 2 ataques especiales presionando los botones Y ó X e inmediatamente después el botón B.



Al principio del juego tú tienes 4 personajes diferentes a escoger, cada uno pelea contra Deutchland Moldavia por distintos motivos pero tienen un fin común: acabar con él.





FLYNN: El no conoce mucho de su pasado; su único amigo ha sido un soldado llamado Harry y al ser eliminado por soldados de la Deutchland Moldavia ha decidido detener esta amenaza cueste lo que cueste. Flynn es un personaje bien balanceado y lo suficientemente rápido para atacar; quizá su punto más fuerte es su ataque de poder ya que golpea varias veces (en especial a los

jefes) y casi no le disminuye energía al usar este poder; su ataque especial es un trueno que elimina a todos los personajes de la pantalla.



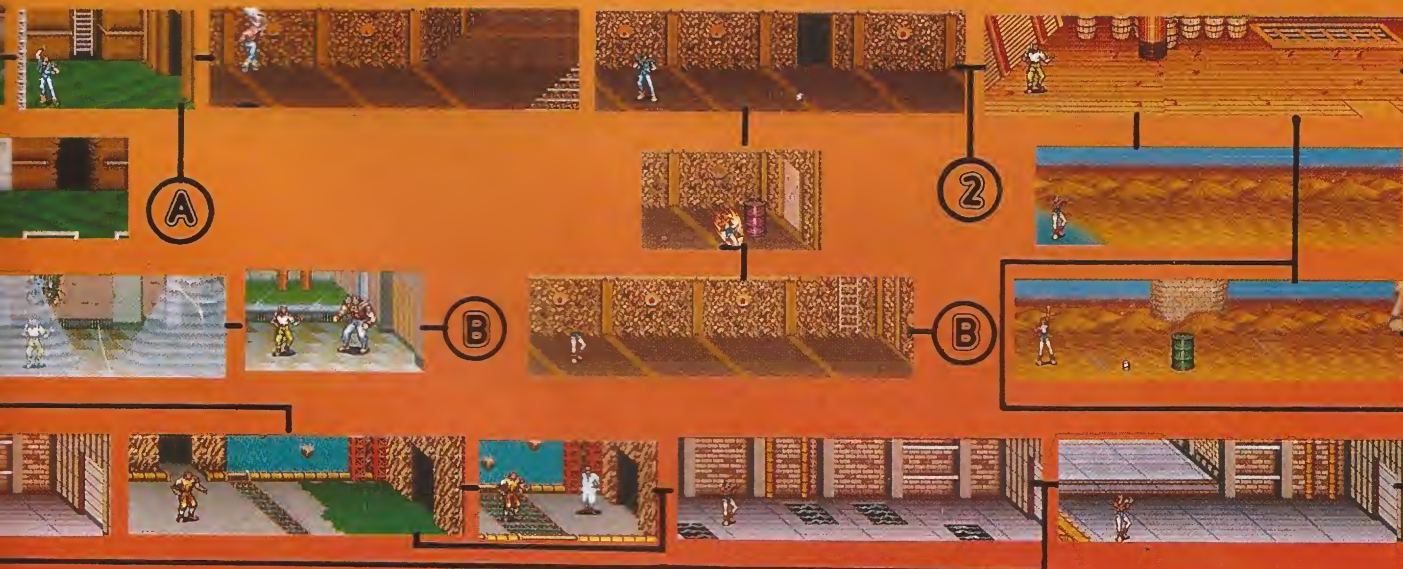
ECHO: Cuando Echo era una niña, su abuelo fue eliminado por un secuaz de Iago al negarse a colaborar con él y ella fue encerrada, pero Harry la rescató y desde entonces ella lo consideraba como un padre; pero después de que Harry también fue eliminado se unió a Flynn para detener a Deutchland Moldavia. Echo es muy rápida, cualidad de la que puedes sacar ventaja; su ataque especial es un grito sónico que elimina a todos los enemigos en la pantalla; además ella tiene un ataque extra que se realiza si presionas dos veces el

botón de salto (como te podrás imaginar dará un doble salto) pero si en la parte más alta del segundo salto marcas un Ha-doken con el botón Y se arrojará convertida en una bola de fuego.



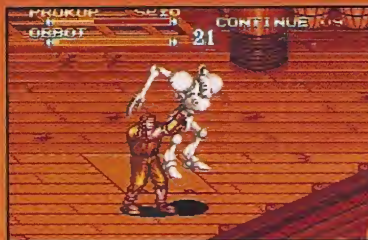
AL: Al es un comandante del ejército que ha sido enviado a una misión de reconocimiento a Deutchland Moldavia, pero sus soldados después de adentrarse a la fábrica comenzaron a comportarse de forma extraña y después desaparecieron, así que él y sin autorización de sus superiores decide ir a investigar qué pasa. Al es un peleador un poco lento, pero fuerte, una de sus principales características es que cuando lo agarran y

usa el contra-ataque (botones B ó Y repetidamente) hacen que se suelte fácilmente; su poder especial es un torbellino que elimina a todos los enemigos en pantalla pero además de eso Al puede disparar su Bazzoka si mantienes presionado el botón X por 3 segundos y después lo sueltas.





PROKOP: Prokop siempre ha estado cuidando de su pequeña hermana pues es el único pariente que le queda después de la gran guerra, sin embargo un día ella fue secuestrada por miembros de la Deutchland Moldavia así que, decidido a no perderla, Prokop se lanza al rescate. Prokop es el personaje más lento de los 4, pero (se supone) es el más fuerte, además de que es muy difícil que lo agarren; su poder especial es un terremoto que acaba con todos los enemigos que hay en la pantalla, además de que es el único de los personajes que puede caminar cuando está agarrando a un enemigo.

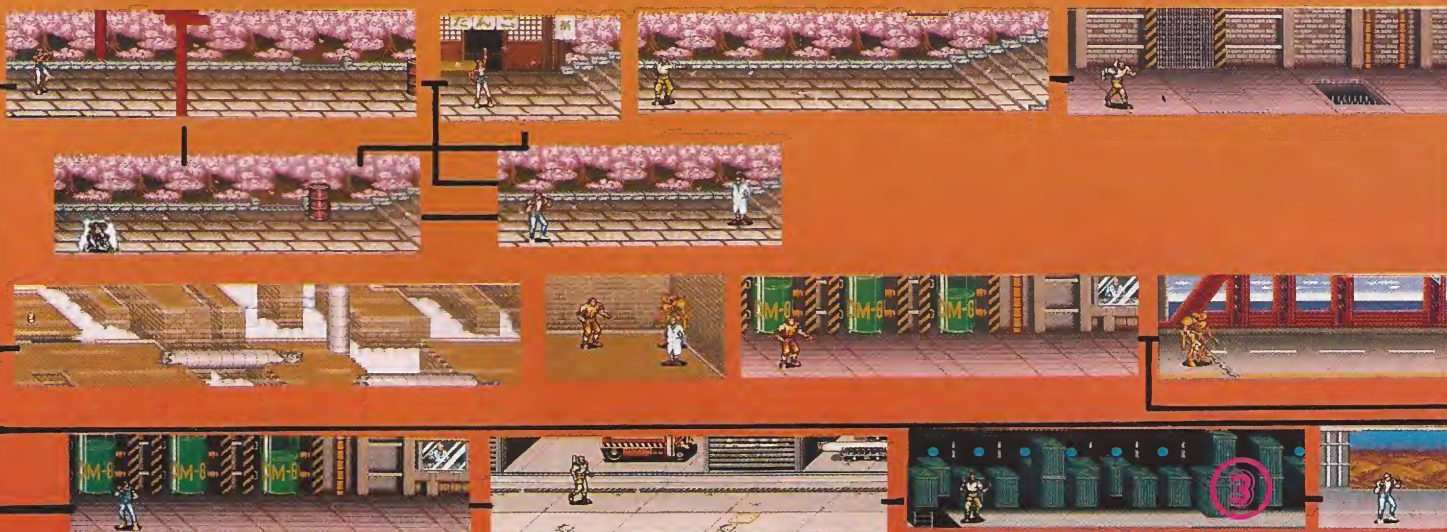


Además de estos 4 personajes, en el camino podrás encontrar a otros 2 (Norton y Orbot) dependiendo el camino que tomes, cada uno de ellos tiene diferentes poderes y golpes especiales que te pueden ser de mucha utilidad, así como otras características que deberás ir descubriendo; estos dos personajes sumados a los 4 con los que empiezas dan un total de 6 lo que le da más variedad al juego.



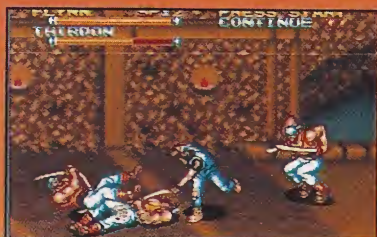
Como ya habíamos dicho, The Peace Keepers ha sido estructurado de tal forma que tienes caminos diferentes por donde avanzar debido a que encontrarás varios lugares donde el camino se divide; así verás que hay rutas largas, fáciles, panorámicas... en fin, una buena cantidad de

escenas para que no arrumbes tu cartucho a la primera que lo acabes; es más te puedes crear un plan de ataque con el mapa que te damos del juego en total.



APUNTES SOBRE EL MAPA

1.- Para poder entrar al cuarto en el que está encerrado Norton, sólo debes hacer el control hacia abajo en el punto que señalamos en la foto después que hayas eliminado a los enemigos.



2.- Al llegar a este punto, si no llevas a Norton, él automáticamente se presentará, pero en lugar de ir a la escena del barco, te pasarán a la de la presa. (NOTA: Debes ir con Flynn desde el principio de la escena)



3.- Pequeño Tip: Para deshacerte más rápido de las computadoras del avión, usa el ataque de poder en donde señalamos.

The Peace Keepers tiene un modo extra de juego además del 1P/2P y es el "vs." que puede ser jugado hasta por 4 personas al mismo tiempo a través del Multitap de Hudson; este modo de juego es un poco parecido a una batalla campal de lucha libre donde pelean todos vs. todos o pueden hacer equipo y cargarle la mano 3 vs. 1 ó 2 vs. 2; además otras de sus características es el escoger de entre 3 diferentes Rings y el objeto que aparece ocasionalmente.

Este modo es especialmente divertido cuando juegan 4.



Aunque el estilo de juego de The Peace Keepers no es muy innovador que digamos, el modo en el que se desarrolla sí lo es; esto sumado a la gran cantidad de movimientos, gráficos y mejor movilidad que sus predecesores le dan a los fans del género un título más para disfrutar.



LOS RECORDS

ALADDIN

SAUL DIADO MORALES
AMERICAN GLADIATOR
 OCTAVIO GARCIA CORTES
BATMAN RETURNS (SNES)
 ARTURO ALBORNOZ ALVAREZ
 WALDO RAMIREZ MONTAÑO
BUSSY
 GABRIEL HERNANDEZ GONZALEZ
CASTLEVANIA
 AXE
 SPOK
 GAIDEN
 CHAVEZ
 WALDO RAMIREZ MONTAÑO
CONTRA
 AXE
 SPOK
 GAIDEN
 CRISTIAN R. DAVILA GONZALEZ
CONTRA III
 ALAN V. OLVERA CORDOBA
 ALEJANDRO MUÑOZ ESCOBEDO
CYBERNATOR
 ALAN V. OLVERA CORDOBA
DEATH VALLEY RALLY
 ALAN V. OLVERA CORDOBA
FATAL FURY
 ALAN V. OLVERA CORDOBA
FINAL FIGHT
 WALTHER URBINA GONZALEZ
JOE & MAC
 ALEJANDRO MUÑOZ ESCOBEDO
KING OF MONSTERS
 ALEJANDRO MUÑOZ ESCOBEDO
KIRBY'S ADVENTURE
 FRANCISCO ALVAREZ CISNEROS
 ARTURO LOPEZ
MARIO KART
 WALTHER URBINA GONZALEZ
MARIO LAND 2
 CRISTIAN R. DAVILA GONZALEZ
MARIO IS MISSING
 FOX
 GABRIEL HERNANDEZ GONZALEZ
 J. ARTURO CASTREJON
MEGA MAN 5
 ALEJANDRO GOMEZ TORRES
 JUAN MANUEL GRANADOS GARCIA
M.M. MAGICAL QUEST
 ALEJANDRO MUÑOZ ESCOBEDO
RESCUE RANGERS
 GERARDO JORGE FELIX MARTINEZ
SUPER GHOULS & GHOSTS
 ADOLFO SANCHEZ
SUPER MARIO WORLD
 ADOLFO ALMAZAN SANCHEZ
 ARTURO ALBORNOZ ALVAREZ
 FOX
 ALAN V. OLVERA CORDOBA
 OCTAVIO GARCIA CORTES
 EDEL GERARDO GONZALEZ
SUPER MARIO BROS.
 ARTURO ALBORNOZ ALVAREZ
 ALAN V. OLVERA CORDOBA
SUPER STAR WARS
 ALAN V. OLVERA CORDOBA

SUPER C

CRISTIAN R. DAVILA GONZALEZ
SUPER BOWLING
 ALEJANDRO GOMEZ TORRES
TECHNICAL KNOCKOUT
 OCTAVIO GARCIA CORTES
STREET FIGHTER II
 ALAN V. OLVERA CORDOBA
STREET FIGHTER II TURBO
 ALEJANDRO MUÑOZ ESCOBEDO
THE FLINTSTONES
 CRISTIAN R. DAVILA GONZALEZ
TETRIS
 CRISTIAN R. DAVILA GONZALEZ
THE EMPIRE STRIKE'S BACK
 ANTONIO SUAREZ
TINY TOON BUSTER BUSTS LOOSE
 ALAN V. OLVERA CORDOBA
T.M.N.T. I
 RAFAEL RODRIGUEZ SANCHEZ
 CRISTIAN R. DAVILA GONZALEZ
T.M.N.T. II
 CRISTIAN R. DAVILA GONZALEZ
T.M.N.T. IV
 ALAN V. OLVERA CORDOBA
 ALEJANDRO MARTINEZ GONZALEZ
 EDEL GERARDO GONZALEZ
 ALEJANDRO MUÑOZ ESCOBEDO
TUFF E NUFF
 SALVADOR MACHUCA BECERRA
 EFRAIN TINOCO MEZA
 ALEJANDRO MUÑOZ ESCOBEDO
WWF ROYAL RUMBLE
 OCTAVIO GARCIA CORTES
WORLD LEAGUE SOCCER
 WALTHER URBINA GONZALEZ
WORLD HEROES
 ALAN V. OLVERA CORDOBA
ZELDA III
 ALEJANDRO GOMEZ TORRES
ZELDA- LINK'S AWAKENING
 TRIFUERZA

AGRADECEMOS A:

JOSE GENARO ALDANA
 JESUS OCTAVIO ACOSTA
 POP ROBERTO GOMEZ
 LUIS VILLALOBOS
 PONCHO MARTINEZ ORTIZ
 DE CASSO V. ARTURO
 THE ULTIMATE TEAM
 M. ERNESTO SAHAGUN
 R2-D2
 CESAR RODRIGO JIMENEZ
 HERNAN SOTO GARZA
 OMAR AYALA
 JESUS CORDOVA G.
 ROBERTO C. LOPEZ F.
 CARLOS VERDIN
 FIDEL TORRES H.
 MARCOS (KRA)
 JOSE LEON PERUYERO
 ELIAS ROMAN H.
 RUBEN ULISES LINCE
 CRISTIAN A. VEGA C.
 JESUS Y FRANCO MARTINEZ FRIAS
 ERNESTO CRUZ MARQUEZ

JESUS RAFAEL COELLO

FABIAN RAMIREZ BAYOD
 FRANCISCO A. SOLORIZANO
 ADIEL A. SANCHEZ
 ABRAHAM V.T.
 SNAKE
 VICTOR HUGO RIVERA
 PABLO AZAR O.
 CLAUDIO K. BRIBIESCA
 D.B.
 ROOCHES PARTIDA
 OSCAR TREJO R.
 HUGO ENRIQUE MARTINEZ
 JUAN MARTINEZ ROMO
 DANIEL ESTRADA
 MAURICIO ACOSTA C.
 ZEFERINO RAMIREZ
 ENRIQUE OMAR Y NANCY
 RAUL PEREZ OCEGUEDA
 RICARDO GONZALEZ COLIN
 RODOLFO GONZALEZ J.
 MARIO A. GOMEZ CABALLERO
 JESUS H. VIRAMONTES
 RAMOS RAMON BROS.
 VILLO
 F. JAVIER RODRIGUEZ
 OCESSE TELLEBES
 JONATHAN R. MOLLER
 MILTON BRAN L.
 OICAMROF SAIASI
 J.F. SOTO PARTIDA
 RODOLFO DIAZ
 VIRGILIO R. LAZARO
 CRISTOBAL INIGUEZ
 RICARDO RAMIREZ H.
 ROBERTO RUIZ G.
 V.M. SANDOVAL S.
 L.E. GONZALEZ ALARCON
 ISAIAS PIÑA
 RUBEN CERNA CHAVEZ
 GERSON LEYVA
 CESAR MARTINEZ U.
 BIG BEAR Y MAGIC
 LUIS G. LOPEZ LEY
 BOBBY JR.
 CARLO V. BLANCO
 MARIO MEJIA M.
 VICTOR R. PEREZ R.
 J. ANTONIO BORUNDA
 J. JESUS CABELLO
 PAB
 FRANCISCO ALVAREZ C.
 R2. GUSTAVO BALLESTEROS
 V.A.B.T. Y M.Y.E.G.
 EDEL GERARDO O.
 TOMAS MORALES A.
 SILVIA, DORIS ZUNNYBETH
 JOSE F. GARCIA T.
 GUILLERMO GOMEZ H.
 PEDRO LUIS MENA
 EDEN CRUZ
 RAFAEL GARCIA.
 RICARDO A. MARTINEZ E.
 RAEL MONTES
 ANTONIO NAJERA
CONTESTAMOS
 RAMIRO S.

LAURA GUADALUPE ROCHA

SAMUEL MARTINEZ S.
 FF2
 KARLA PAOLA TINOCO
 RICO MARI V.
 EDGAR RODRIGUEZ P.
 GILDARDO GUTIERREZ
 E.A.C.
 ARTURO FLORES C.
 RICARDO MONDRAGON
 ROBERTO CARRILLO H.
 MARIO A. GARCIA M.
 ALBERTO FONSECA
 JUAN F. CASTRO R.
 M. BISON
 MARGARITA LEDESMA
 JOSSUE F. MENDOZA
 ARMANDO A. JARAMILLO
 ENRIQUE ROMO
 MARIO TORRES G.
 ALBERTO JIMENEZ R.
 ROBERTO R. ORTEGON
 RICARDO TUN AYORA
 JUAN MANUEL FUENTES
 LUIS A. MUÑOZ B.
 CARLOS ANGEL MARTINEZ
 ISMAEL DOMINGUEZ
 ALFREDO SOTO
 DANIEL ARELLANO
 OCTAVIO MARTINEZ V.
 ALONSO GONZALEZ O.
 ROBERTO GALVAN P.
 ALEJANDRO CERVANTES
 OMAR AYALA J.
 J.C. PEGUERO
 IVAN ARANO C.
 BEAVIS Y BUTHEAD
 YXX
 IVAN PEREZ RIZO
 BENJAMIN ALVAREZ C.
 OSCAR GALLARDO R.
 GILBERTO RODRIGUEZ
 ADELAIDO MEDINA
 TONATIU PEREZ
 ADRIAN MIRELES
 FERNANDO FLORES HERNANDEZ

COLABORARON

COBRA
 LUIS F. GODINEZ DE LA PEÑA
 RIGEL ANIMAS
 SERGIO C. HERNANDEZ
 JOSE A. SAYTO MARIN
 VICTOR CANCINO
 AMILCAR LOPEZ R.
 LUIS E. GONZALEZ A.
 CLAUDIO K. BRIBIESCA
 CESAR SALAMANCA AGUIRRE
 ADRIAN MIRELES
 FAUSTINO VILLAREAL
 ALICIA VILLARREAL
 RUBEN ELIAS LOZANO
 L. GERARDO LOZANO
 RICARDO LOZANO V.
 RAUL LOZANO V.
 GERARDO VILLARREAL

JUEGOS DE NES DE 1992 A LA FECHA

AD&D: Dragonstrike	FCI	92	Kick Master
AD&D: Hillsfar	FCI	93	Kid Klown in Night Mayor World
AD&D: Pool of Radiance	FCI	92	King's Quest V
Addams Family, Pugsley's Scavenger Hunt	Ocean	93	Kirby's Adventure
Addams Family, The	Ocean	92	Krusty's Funhouse
Adventure Island II	Hudson	92	Last Action Hero
Adventures of Rocky & Bullwinkle And Friends	T*HQ	92	Legend of Ghost Lion, The
Alien 3	LJN	93	Legends of the Diamond
Alfred The Chicken	Mindscape	?	Lemmings
Asterix	Electro Brain	?	Lethal Weapon
Attack of the Killer Tomatoes	T*HQ	92	Little Samson
Baseball Stars II	Romstar	92	Mario Is Missing
Bases Loaded IV	Jaleco	93	M.C. Kids
Batman Returns	Konami	93	Mechwarrior
Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team	Tradewest	93	Mega Man IV
Best of The Best Championship Karate	Electro Brain	92	Mega Man 5
Blue Marlin, The	Hot-B	92	Mega Man 6
Blues Brothers	Titus	92	Mickey's Chaos in Number Land
Bombberman 2	Hudson	93	Mickey's Safari in Letterland
Bonk's Adventure	Hudson	?	Might And Magic
Bram Stoker's Dracula	Sony	?	Mighty Final Fight
Break Time: the National Pool Tour	FCI	93	Monster in My Pocket
Bubble Bobble Part II	Taito	93	Motor City Patrol
Bucky O'Hare	Konami	92	Mutant Virus, The
Buster Bros.	Hudson	?	Nigel Mansell World Championship
Caesar's Palace	Virgin	92	Nightshade
Capcom's Gold Medal Challenge	Capcom	92	Overlord
Captain America And the Avengers	Data East	92	Panic Restaurant
Casino Kid II	Sofel	93	Paperboy 2
Championship Pool	Mindscape	93	Power Blade II
Cliffhanger	Sony	?	Power Punch II
Color A Dinosaur	Virgin	93	Prince of Persia
Contra Force	Konami	92	Pro Sport Hockey
Cool World	Ocean	93	R.C. Pro Am II
Cowboy Kid	Romstar	92	Race America
Crash'N The Boys: Ice Challenge	AmericanTechnos	93	Rampart
Crash'N The Boys: Soccer Challenge	AmericanTechnos	93	Ren and Stimpy
Crash'N The Boys: Street Challenge	AmericanTechnos	92	Rescue Rangers 2
Cyberball	Jaleco	92	Robocop III
Danny Sullivan's Indy Heat	Tradewest	92	Rocky & Bullwinkle & Friends
Darkwing Duck	Capcom	92	Rollerblade Racer
Day Dreamin' Davey	Hal	92	Roundball: 2 On 2 Challenge
Defenders of Dynatron City	JVC	92	Sesame Street Countdown
Dennis the Menace	Ocean Soft	93	Simpsons, The: Bartman Meets Radioactive Man
Die Hard	Activision	92	Spider-Man: Return of the Sinister S
Disney's Beauty & the Beast	Hudson	?	Stanley: the Search for Dr. Livingston
Dracula	Sony	93	Star Trek
Dragon Fighter	Sofel	92	Super Spy Hunter
Dragon Warrior III	Enix	92	Super Turrican
Dragon Warrior IV	Enix	92	Swamp Thing
Duck Tales II	Capcom	93	Sword Master
Empire Strikes Back, The	JVC	92	T&C 2: Thrilla's Surfari
Eon Man	Taito	93	Tecmo Cup: Soccer Game
F-117A	Microprose	92	Tecmo NBA Basketball
F-15 Strike Eagle	Microprose	92	Terminator
Felix the Cat	Hudson	92	Terminator II: Judgement Day
Ferrari Gran Prix Challenge	Acclaim	92	Thomas the Tank Engine
Fire'N Ice	Tecmo	93	Tiny Toon Adventures 2: Trouble in Wackyland
Flintstones Dinosaurs Peak	Taito	?	Tiny Toons Cartoon Workshop
FP: Firehouse Rescue	Gametek	92	TMNT II-the Manhattan Project
Gargoyle's Quest II	Capcom	92	Thomas the Tank Engine
Gemfire	Koei	92	Toxic Crusaders
George Foreman's KO Boxing	Acclaim	92	Treasure Master
Ghoul School	Electro Brain	92	Trolls in Crazyland
GI Joe 2: the Atlantis Factor	Capcom	92	Ultima V: Warriors of Destiny
Goal 2 - TWO	Jaleco	92	Ultimate Air Combat
Godzilla 2: War of the Monsters	Toho	92	Wacky Races
Great Waldo Search, The	T*HQ	92	Wayne's World
Greg Norman's Golf Power	Virgin	92	Wheel of Fortune Featuring Vanna White
Happily Ever After	Sofel	?	Widget
Hatris	Bullet-Proof	92	Wizardry II: Knight of Diamonds
Hit the Ice	Taito	93	Wizards & Warriors III
Home Alone 2: Lost in New York	T*HQ	92	WWF Wrestlemania: Steel Cage Challenge
Hook	Sony	92	Yoshi
Hudson Hawk	Sony	92	Yoshi's Cookie
Incredible Crash Test Dummies, The	LJN	93	Young Indiana Jones Chronicles
			Zen: Intergalactic Ninja

JUEGOS DE NES ANTES DE 1992

JUEGOS DE NES ANTES DE 1992		
Gametek	93	
T*HQ	92	
Taito	92	
UBI	93	
Data East	92	
UBI	?	
Ocean	93	
Taito	92	10-Yard Fight
Kemco	93	1942
Konami	92	1943
Nintendo	93	3-D Worldrunner
Acclaim	92	720°
Sony	?	Abadox
Kemco	92	AD&D: Heroes of the Lance
Bandai	92	Adventure Island
Sunsoft	92	Adventure Island II
Ocean	92	Adventure of Link
Taito	92	Adventure of Rad Gravity
Mindscape	93	Adventures in the Magic Kingdom
Virgin	92	Adventures of Bayou Billy
Activision	93	Adventures of Dino Riki
Capcom	92	Adventures of Lolo
Capcom	92	Adventures of Lolo II
Capcom	93	Adventures of Lolo III
Hi-Tech	93	Adventures of Tom Sawyer
Hi-Tech	92	Air Fortress
AmericanSammy	92	Air wolf
Capcom	93	Al Unser Jr.'s Turbo Racing
Konami	92	All Pro Basketball
Matchbox	92	Alpha Mission
AmericanSoftworks	92	Amagon
Gametek	93	American Gladiators
Ultra	92	Anticipation
Virgin	93	Arch Rivals
Taito	92	Archon
Mindscape	92	Arkanoid
Taito	92	Arkista's Ring
AmericanSoftworks	92	Astyanax
Virgin	92	Athena
Jaleco	93	Athletic World
Tradewest	92	Back to the Future
Absolute	92	Back to the Future II / III
Jaleco	92	Bad Dudes
T*HQ	93	Bas News Baseball
Capcom	93	Bad Street Brawler
Ocean	92	Balloon Fight
T*HQ	93	Bandit Kings of Ancient China
Hi-Tech	92	Barbie
Mindscape	92	Bard's Tale, The
Hi-Tech	92	Barker Bill's Trick Shooting
Acclaim	92	Base Wars - Cyber Stadium Series
Acclaim	92	Baseball
Electro Brain	92	Baseball Simulator 1.000
Ultra	92	Baseball Stars
Sunsoft	92	Bases Loaded
Seika	93	Bases Loaded II: Second Season
T*HQ	92	Bases Loaded III
Activision	92	Batman
Acclaim	92	Batman: Return of the Joker
Tecmo	93	Battle Chess
Tecmo	92	Battle of Olympus
Mindscape	92	Battletank
Acclaim	92	Battleloads
T*HQ	93	Beetlejuice
Konami	93	Bigfoot
Konami	92	Bill & Ted's Excellent Adventure
Ultra	92	Bill Elliot's Nascar Challenge
T*HQ	93	Bionic Commando
Bandai	92	Black Bass, The
AmericanSoftworks	92	Blades of Steel
AmericanSoftworks	93	Blaster Master
FCI	93	Bo Jackson's Baseball
Activision	92	Bombberman
Atlus	92	Boulder Dash
T*HQ	93	Boy And His Blob, A
Gametek	92	Breakthru
Atlus	92	Bubble Bobble
Asciiware	92	Bugs Bunny Birthday Blowout
Acclaim	92	Bugs Bunny Crazy Castle
Acclaim	92	Bump'N Jump
Nintendo	92	Burai Fighter
Nintendo	93	Burgertime
Jaleco	92	Cabal
Konami	93	California Games

Captain Planet	Mindscape	91	Family Feud	Gametek	91	Jordan vs. Bird: One On One	Milton Bradley	89
Captain Skyhawk	Milton Bradley	90	Faria	Asciiware	91	Journey to Silius	Sunsoft	90
Casino Kid	Sofel	89	Faxanadu	Nintendo	89	Joust	Hal	88
Castelian	Triffix	91	Fester's Quest	Sunsoft	89	Kabuki Quantum Fighter	Hal	91
Castle of Dragon	Seta	90	Final Fantasy	Nintendo	90	Karate Champ	Data East	86
Castlequest	Asciiware	89	Fist of the North Star	Taxan	89	Karate Kid	LJN	87
Castlevania	Konami	87	Flight of the Intruder	Mindscape	91	Karnov	Data East	88
Castlevania II: Simon's Quest	Konami	88	Flintstones, The	Taito	91	Kickie Cubicle	Irem	90
Castlevania III: Dracula's Curse	Konami	90	Flying Dragon: the Secret Scroll	Culture Brain	89	Kid Icarus	Nintendo	87
Caveman Games	Data East	90	Flying Warriors	Culture Brain	91	Kid Kool	Vic Tokai	90
Challenge Pebble Beach	Bandai	89	Formula 1: Built to Win	Seta	90	Kid Niki	Data East	87
Championship Bowling	Romstar	89	FP: I Can Remember	Gametek	90	King of the Beach	Ultra	89
Chessmaster, The	Hi-Tech	90	FP: Perfect Fit	Gametek	90	King's Knight	Square	89
Chip 'N Dale Rescue Rangers	Capcom	90	Frankenstein	Bandai	91	Kiwi Kraze	Taito	91
Chubby Cherub	Bandai	86	Freedom Force	Sunsoft	88	Klash Ball	Sofel	91
Circus Caper	Toho	90	Friday the 13th	LJN	89	Knight Rider	Acclaim	89
City Connection	Jaleco	88	Fun House	Hi-Tech	91	Krion Conquest, The	Vic Tokai	91
Clash At Demon Head	Vic Tokai	89	G.I. Joe	Taxan	91	Kung Fu	Nintendo	85
Classic Concentration	Gametek	90	Galaga	Bandai	88	Kung Fu Heroes	Culture Brain	89
Clu Clu Land	Nintendo	85	Galaxy 5000	Activision	91	L'Empereur	Koei	91
Cobra Command	Data East	88	Gauntlet II	Mindscape	90	Laser Invasion	Ultra	91
Cobra Triangle	Nintendo	89	Genghis Khan	Koei	90	Last Ninja, The	Jaleco	91
Code Name: Viper	Capcom	90	Ghosts 'N Goblins	Activision	88	Last Starfighter, The	Mindscape	90
Commando	Capcom	86	Gilligan's Island	Activision	90	Lee Trevino's Fighting Golf	SNK	88
Conan - the Mysteries of Time	Mindscape	91	goal	Capcom	86	Legacy of the Wizard	Broderbum	89
Conflict	Vic Tokai	90	Godzilla	Bandai	90	Legend of Kage	Taito	87
Conquest of the Crystal Palace	Asmik	90	Golf	Jaleco	89	Legend of Zelda	Nintendo	87
Contra	Konami	88	Golf Grand Slam	Toho	89	Legendary Wings	Capcom	88
Crystals	SNK	90	Golgo 13: Top Secret Episode	Nintendo	85	Life Force	Konami	88
Cybernoid	Acclaim	89	Goonies II	Atlus	91	Little League Baseball: Champ. Series	SNK	90
Dance Aerobics	Nintendo	89	Gotcha	Vic Tokai	88	Little Mermaid, The	Capcom	91
Darkman	Ocean	91	Gradius	Konami	87	Little Nemo: the Dream Master	Capcom	90
Dash Galaxy in the Alien Asylum	Data East	90	Gremlins 2: the New Batch	LJN	87	Little Ninja Brothers	Culture Brain	91
Days of Thunder	Mindscape	90	Guardian Legend	Konami	86	Lode Runner	Broderbum	87
Deadly Towers	Broderbum	87	Guerilla War	Sunsoft	90	Lone Ranger, The	Konami	91
Defender II	Hal	88	Gumshoe	Broderbum	89	Loopz	Mindscape	90
Defender of the Crown	Ultra	89	Gun Nac	SNK	89	Low G Man	Taxan	90
Deja Vu	Seika	91	Gun.Smoke	Nintendo	86	Lunar Pool	FCI	87
Demon Sword	Taito	90	Gyromite	Asciiware	91	M.U.L.E.	Mindscape	90
Desert Commander	Seika	89	Gyruss	Capcom	88	M.U.S.C.L.E.	Bandai	86
Destination Earthstar	Acclaim	90	Harlem Globetrotters	Nintendo	85	Mach Rider	Nintendo	85
Destiny of An Emperor	Capcom	90	Heavy Barrel	Ultra	89	Mad Max	Mindscape	90
Dick Tracy	Bandai	90	Heavy Shreddin'	Gametek	91	Maftat Conspiracy, The: Golgo 13 II	Vic Tokai	90
Dig Dug II	Bandai	89	High Speed	Data East	90	Magic Darts	Romstar	91
Digger - the Legend of the Lost City	Milton Bradley	91	Hogan's Alley	Parker Brothers	90	Magic Johnson's Fast Break	Tradewest	90
Dirty Harry	Mindscape	90	Hollywood Squares	Tradewest	91	Magic of Scheherazade	Culture Brain	90
Donkey Kong	Nintendo	86	Home Alone	Nintendo	85	Magician	Taxan	91
Donkey Kong 3	Nintendo	86	Hogs	Gametek	89	Magmax	FCI	88
Donkey Kong Classics	Nintendo	88	Hunt For Red October, The	T'HQ	91	Major League Baseball	LJN	88
Donkey Kong Jr.	Nintendo	86	Hydride	Jaleco	89	Maniac Mansion	Jaleco	90
Donkey Kong Jr. Math	Nintendo	86	Ice Climber	Hi-Tech	91	Mappy Land	Taxan	89
Double Dare	Gametek	90	Ice Hockey	FCI	89	Marble Madness	Milton Bradley	89
Double Dragon	Tradewest	88	Ikari Warriors	Nintendo	85	Mario Bros.	Nintendo	86
Double Dragon II: the Revenge	Acclaim	90	Ikari Warriors II: Victory Road	Nintendo	88	Marvel's X-Men	LJN	89
Double Dragon III: the Rosetta Stone	Acclaim	91	Image Fight	SNK	87	Mechanized Attack	SNK	90
Double Dribble	Konami	87	Immortal, The	SNK	88	Mega Man	Capcom	87
Dr. Chaos	FCI	88	Indiana Jones & Temple of Doom	SNK	91	Mega Man II	Capcom	89
Dr. Jeckyll & Mr. Hyde	Bandai	89	Indiana Jones And the Last Crusade	Irem	90	Mega Man III	Capcom	90
Dr. Mario	Nintendo	90	Infiltrator	Electronic Arts	91	Mendel Palace	Hudson	90
Dragon Power	Bandai	88	Iron Tank	Mindscape	88	Metal Gear	Ultra	88
Dragon Spirit: the New Legend	Bandai	90	Ironsword: Wizards & Warriors II	Taito	91	Metal Mech	Jaleco	91
Dragon Warrior	Nintendo	89	Isolated Warrior	Mindscape	90	Metal Storm	Irem	91
Dragon Warrior II	Enix	90	Jack Nicklaus Golf	SNK	88	Metroid	Nintendo	87
Dragon's Lair	Sony	91	Jackal	Acclaim	89	Michael Andretti's World GP	AmericanSammy	90
Duck Hunt	Nintendo	88	Jackie Chan's Action Kung Fu	NTVIC	91	Mickey Mousecapades	Capcom	88
Duck Tales	Capcom	89	Jaws	Konami	90	Mighty Bomb Jack	Tecmo	87
Dungeon Magic	Taito	90	Jeopardy	Konami	88	Millipede	Hal	88
Dusty Diamond's All Star Softball	Broderbum	90	Jeopardy Jr.	Hudson	91	Milon's Secret Castle	Hudson	88
Dynowarz	Bandai	90	Jeopardy Silver Anniversary Edition	LJN	87	Miracle Piano Teaching System	Mindscape	90
Eight Eyes	Taxan	90	John Elway's Quarterback	Gametek	88	Mission: Impossible	Ultra	90
Elevator Action	Taito	87		Gametek	89	Monopoly	Parker Brothers	91
Eliminator Boat Duel	Electro Brain	91		Gametek	90	Monster Party	Bandai	89
Excitebike	Nintendo	85		Tradewest	89	Monster Truck Rally	INTV	91



Muppet Adventure: Chaos at the Carnival	Hi-Tech	90	Seicross	FCI	88	Tecmo World Wrestling	Tecmo	90
Mystery Quest	Taxan	89	Sesame Street 123	Hi-Tech	89	Teenage Mutant Ninja Turtles	Ultra	89
Narc	Acclaim	90	Sesame Street ABC	Hi-Tech	89	Tennis	Nintendo	85
NES Open Tournament Golf	Nintendo	91	Sesame Street ABC & 123	Hi-Tech	91	Terra Cresta	Vic Tokai	90
NES Play Action Football	Nintendo	90	Sesame Street: Big Bird's Hide & Speak	Hi-Tech	90	Tetris	Nintendo	89
NFL Football	LJN	89	Shadow of the Ninja	Natsume	91	Three Stooges, The	Activision	89
Nightmare on Elm St.	LJN	90	Shadowgate	Seika	89	Thunderbirds	Activision	90
Ninja Crusaders	AmericanSammy	90	Shatterhand	Jaleco	91	Thundercade	AmericanSammy	89
Ninja Gaiden	Tecmo	89	Shingen the Ruler	Hot-B	90	Tiger Heli	Acclaim	87
Ninja Gaiden 2: the Dark Sword of Chaos	Tecmo	90	Shooting Range	Bandai	89	Time Lord	Milton Bradley	90
Ninja Gaiden 3: the Ancient Ship of Doom	Tecmo	91	Short Order / Eggsplode	Nintendo	89	Times of Lore	Toho	91
Ninja Kid	Bandai	86	Side Pocket	Data East	87	Tiny Toon Adventures	Konami	91
Nintendo World Cup Soccer	Nintendo	90	Silent Service	Ultra	89	TMNT II: the Arcade Game	Ultra	91
Nobunaga's Ambition	Koei	89	Silkworm	AmericanSammy	90	To the Earth	Nintendo	89
Nobunaga's Ambition II	Koei	91	Silver Surfer	Virgin	90	Toki	Taito	91
North & South	Seika	91	Simpsons II, The: Bart vs. The World	Acclaim	91	Tom & Jerry	Hi-Tech	91
Operation Wolf	Taito	89	Simpsons, The: Bart vs. Space Mutants	Acclaim	91	Tombs And Treasure	Activision	90
Orb 3-D	Hi-Tech	90	Skate Or Die	Ultra	88	Top Gun	Konami	87
Othello	Acclaim	88	Skate Or Die II	Electro Arts	90	Top Gun II	Konami	89
P.O.W.	SNK	89	Ski Or Die	Ultra	91	Top Players Tennis, Evert & Lendl	Asmik	90
Palamedes	Hot-B	90	Sky Kid	Sunsoft	87	Total Recall	Acclaim	90
Paperboy	Mindscape	88	Sky Shark	Taito	89	Totally Rad	Jaleco	91
Peter Pan And the Pirates	T*HQ	91	Slalom	Nintendo	87	Touchdown Fever	SNK	91
Phantom Fighter	FCI	90	Smash TV	Acclaim	91	Track & Field	Konami	87
Pictionary	LJN	90	Snake Rattle 'N roll	Nintendo	90	Track & Field II	Konami	89
Pinball	Nintendo	85	Snake's Revenge: Metal Gear 2	Ultra	90	Trog	Acclaim	91
Pinball Quest	Jaleco	90	Snoopy's Silly Sports Spectacular	Seika	90	Trojan	Capcom	87
Pinbot	Nintendo	90	Snow Bros.	Capcom	91	Twin Cobra	AmericanSammy	90
Pipe Dream	Bullet Proof	90	Soccer	Nintendo	87	Twin Eagle	Romstar	89
Pirates	Ultra	91	Solar Jetman	Tradewest	90	Ultima: Exodus	FCI	89
Platoon	Sunsoft	88	Solomon's Key	Tecmo	87	Ultima: Quest of the Avatar	FCI	91
Popeye	Nintendo	86	Solstice	Sony	90	Ultimate Basketball	AmericanSammy	90
Power Blade	Taito	91	Space Shuttle Project	Absolute	91	Uncharted Waters	Koei	91
Predator	Activision	89	Spelunker	Broderbun	87	Uninvited, The	Seika	91
Princess Tomato in the Salad Kingdom	Hudson	91	Spot	Virgin	90	Untouchables, The	Ocean	91
Pro Wrestling	Nintendo	87	Spy Hunter	Sunsoft	87	Urban Champion	Nintendo	86
Punch Out	Nintendo	87	Spy vs. Spy	Seika	88	Vegas Dream	Hal	90
Punisher, The	LJN	91	Spoon	Irem	87	Vice: Project Doom	AmericanSammy	91
Puss 'N Boots: Pero's Great Adventure	Electro Brain	90	Stack-Up	Nintendo	85	Videomation	T*HQ	91
Puzznic	Taito	90	Stadium Events	Bandai	87	Volleyball	Nintendo	87
Qix	Taito	91	Star Force	Tecmo	87	Wall Street Kid	Sofel	90
R.C. Pro Am Racing	Nintendo	88	Star Soldier	Taxan	89	Wayne Gretzky Hockey	T*HQ	91
Racket Attack	Jaleco	88	Star voyager	Acclaim	87	Werewolf: the Last Warrior	Data East	90
Rad Racer	Nintendo	87	Star Wars	JVC	91	Wheel of Fortune	Gametek	88
Rad Racer II	Square	90	Starship Hecto	Hudson	90	Wheel of Fortune Jr.	Gametek	89
Raid On Bungeling Bay	Broderbun	87	Startropics	Nintendo	91	Wheel of Fortune, Family Edition	Gametek	89
Rainbow Island	Taito	91	Stealth ATF	Activision	89	Where in Time is Carmen Sandiego?	Konami	91
Rally Bike	Romstar	90	Stinger	Konami	87	Where's Waldo	T*HQ	91
Rambo	Acclaim	88	Street cop	Bandai	89	Who Framed Roger Rabbit?	LJN	89
Rampage	Data East	88	Street Fighter 2010: Final Fight	Capcom	90	Whomp 'Em	Jaleco	91
Remote Control	Hi-Tech	90	Strider	Capcom	89	Wild Gunman	Nintendo	85
Renegade	Taito	88	Super C	Konami	90	Willow	Capcom	89
Rescue: the Embassy Mission	Seika	89	Super Cars	Electro Brain	91	Win, Lose or Draw	Hi-Tech	90
Ring King	Data East	87	Super Dodge all	Sony	89	Winter Games	Acclaim	87
River City Ransom	American Technos	90	Super Glove Ball	Mattel	90	Wizardry	Asciiware	90
Roadblasters	Mindscape	90	Super Jeopardy	Gametek	91	Wizards & Warriors	Acclaim	87
Robin Hood: Prince of Thieves	Virgin	91	Super Mario Bros.	Nintendo	85	Wolverine	LJN	91
Robo Warrior	Jaleco	88	Super Mario Bros. 2	Nintendo	88	World Champ	Romstar	91
Robocop	Data East	89	Super Mario Bros. 3	Nintendo	90	World Championship Wrestling	FCI	90
Robocop II	Data East	91	Super off-Road Racing	Tradewest	90	World Class Track Meet	Nintendo	88
Rock 'N Ball	NTVIC	90	Super Pitfall	Activision	87	World Games	Milton Bradley	89
Rocket Ranger	Seika	90	Super Spike V'Ball	Nintendo	90	Wrath of the Black Manta	Taito	90
Rocketeer	Bandai	91	Super Team Games	Nintendo	88	Wrecking Crew	Nintendo	85
Rockin' Kats	Atlus	91	Superman	Seika	88	Wrestlemania	Acclaim	89
Roger Clemens's MVP Baseball	LJN	91	Swords And Serpents	Acclaim	90	Wurm: Journey to the Center of the Earth	Asmik	91
Rollerball	Hal	90	T&C Surf Designs	LJN	88	WWF Wrestlemania Challenge	LJN	91
Rollergames	Ultra	90	Taboo: The Sixth Sense	Tradewest	89	Xenophobe	Sunsoft	88
Romance of the 3 Kingdoms	Koei	89	Tag Team Wrestling	Data East	86	Xevious	Bandai	88
Romance of the Three Kingdoms II	Koei	91	Tale Spin	Capcom	90	Xexyz	Hudson	90
Rush 'N Attack	Konami	87	Target: Renegade	Taito	90	Yo Noid!	Capcom	90
Rygar	Tecmo	87	Tecmo Baseball	Tecmo	89	Zanac	FCI	87
S.C.A.T.	Natsume	91	Tecmo Bowl	Tecmo	89	Zombie Nation	Meldac	91
Section Z	Capcom	87	Tecmo Super Bowl					

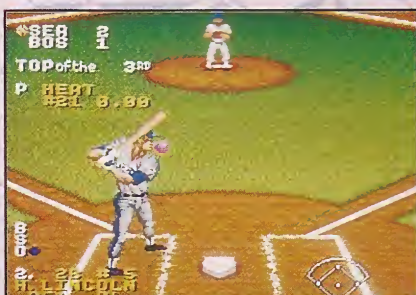


La bola de cristal



Aquí estamos de nuevo para comentarles acerca de las noticias que nos acabamos de enterar:

Además de Super Metroid, muy pronto otros títulos de Nintendo estarán a punto de salir, como es el caso de Ken Griffey Jr. presents Major League Baseball; en este juego tú podrás seleccionar a todos los equipos de béisbol de nivel profesional en los Estados Unidos y podrás escoger a uno de ellos para jugar toda la temporada, teniendo ya un calendario definido de contra qué equipos te vas a enfrentar, cuántos juegos y si vas de local o visitante; en fin con muchas características



reales del béisbol de Grandes Ligas, el modo de juego es un poco parecido a otros que han salido, sin embargo al parecer este juego tiene unas opciones nuevas de las cuales no nos dieron detalle pero que viniendo de Nintendo seguramente serán muy interesantes.



Este título se une a otros que ya anunciaremos como Wario Land, que es algo así como



Mario Land pero aquí es Wario el "héroe"; también FX Trax, que si recuerdas las fotos que publicamos en exclusiva hace más de 6 meses te podremos decir que el juego ha sido cambiado en mucho y se le han agregado un buen de opciones como que

ahora podrás escoger entre varios coches y muchas pistas. Pasando a otras noticias te podemos decir que se han hecho anuncios importantes. Por ejemplo a los japoneses no les pudo llegar mejor regalo de Navidad que el anuncio de que pronto habrá sexta parte para sus 2 series de videojuegos favoritos: Dragon Quest y el gran Final Fantasy, ahora nosotros nos queda esperar un largo tiempo para que veamos estos juegos en América... eso si llegan, porque desafortunadamente a muchos de los amantes de este tipo de juegos en este continente, nos dejan nadamás con la boca abierta.



Entre otros anuncios nuevos podemos ver que Hudson prepara 2 secuelas que son Super Adventure Island 2 y Super Bomberman 2; cada uno tiene mejoras en gráficos y sonido (como suele suceder con las continuaciones) pero también se quedan con cosas clásicas como poder competir 4 jugadores en el Super Bomberman 2. Y siguiendo con las secuelas, te podemos decir que Taito se encuentra afinando detalles en la continuación de Sonic Blast Man; ahora el juego será para uno o dos jugadores simultáneos y podrás escoger 3 diferentes personajes y será de 12 megas, también Natsume se encuentra trabajando en una secuela de Pocky & Rocky pero al parecer el juego será de un solo jugador (Pocky).

LA REVISTA PARA EL COMPRADOR SELECTIVO

porque le orienta
en los más disímiles
campos.

Desde automóviles,
botes, electrónica...
hasta inventos,
"hobbies", fotografía
y proyectos prácticos.

Lea cada mes

Mecánica Popular

LA REVISTA PARA
EL COMPRADOR SELECTIVO



MR. NUTZ (SNES)

Mr. Nutz es una simpática ardilla que debe luchar contra seres maléficos que han entrado al bosque donde vive para causar toda serie de destrozos; este título

tiene muy buenos gráficos y aunque el chiste del juego es algo sencillo la dificultad les



dará un buen reto tanto a jugadores novatos como avanzados.
OCEAN

ESTE MES

EYE OF THE BEHOLDER (SNES)

Directamente de las series de Dungeons & Dragons viene este juego preparado por los genios de Capcom. Aquí tu misión es buscar a



un poderoso hechicero conocido como "Xanathar" que tiene planeado conquistar la tie-

rra, pero para poner en marcha su plan se ha ocultado en lo profundo de un la-



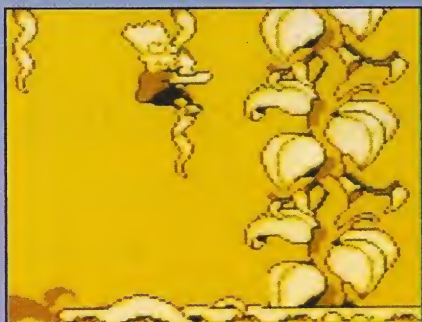
berinto lleno de bestias peligrosas; forma tu equipo de Magos, Guerreros y Arqueros y adéntrate en los laberintos, un título ideal para los fans de los juegos R.P.G.

CAPCOM.

BART & THE BEANSTALK (GAME BOY)

Este mes Acclaim te prepara una nueva aventura de ese personaje travieso, pequeño y amarillo: Bart Simpson; ahora Bart deberá vivir el famoso cuento de Jack y los frijoles mágicos pero muy al estilo de los Simpson, enfrentarte a enemigos muy conocidos de la serie de televisión como Mr. Burns, Barney y hasta Homero forma parte del elenco. Si disfrutaste los títulos anteriores, éste no lo debes dejar pasar.

ACCLAIM.



ESTE MES LLEGALE TAMBIEN A::

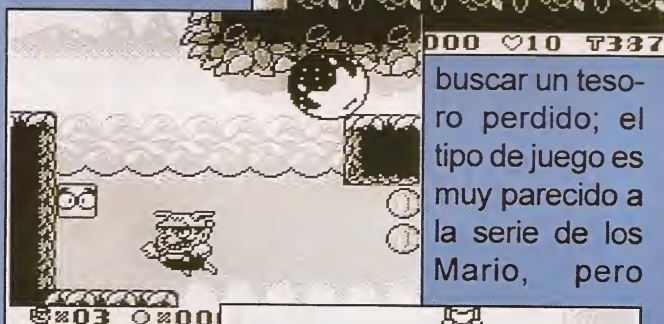
- ◆ ALFRED CHICKEN . (NES, SNES Y GB) SOFTWARE TOOLWORKS.
- ◆ METAL MARINES (SNES) NAMCO.
- ◆ STAR TROPICS 2: ZODA'S REVENGE. (NES) NINTENDO.

ITOCHU

LLEGALE A:

WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3 (GAME BOY)

¿Quién dice que el mal no conduce a nada? Ahora Wario, el ultra-enemigo de Mario en Mario Land, estelariza ya su propio videojuego donde él se lanza a



buscar un tesoro perdido; el tipo de juego es muy parecido a la serie de los Mario, pero

Wario tiene muchos poderes diferentes definidos con sombreros; este juego te proporciona un gran reto además de contar con batería para guardar todos tus avances.

NINTENDO



DAFFY DUCK & MARVIN THE MARTIAN (GAME BOY)

Después de su aparición en el SNES, Daffy Duck ahora encarna al valiente Duck Dodgers, quien debe luchar contra Marvin en este título con la experiencia de Sunsoft y la presencia del Pato Lucas esta es una de las agradables sorpresas para Game Boy en este mes.

SUNSOFT

SUZUKA 8 HOURS

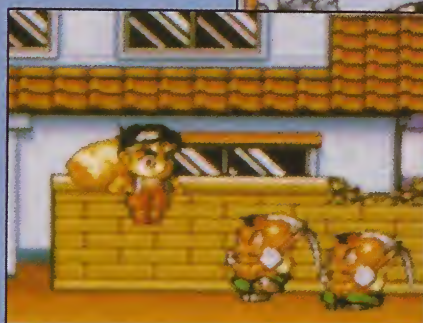
Y para todos los fanáticos del motociclismo, Namco lanza este juego, aquí podrás competir en diferentes pistas a nivel mundial para tratar de ir acumulando puntos e irte buscando un lugar en el rank mundial, o también podrán competir entre 2 personas dividiéndose la pantalla.

NAMCO



HAMMERIN' HARRY (SNES)

Harry es un muchacho común y corriente, vive en un barrio que ha sido comprado



por una constructora que se interesa en poner un centro comercial,

pero para eso han comenzado a lanzar a todos los habitantes arbitrariamente, pero Harry no permitirá eso y con su arma, un gran martillo, les hace frente a todos los empleados de esta constructora. Este juego tiene buenos gráficos como se acostumbra en los juegos de Irem además de ser muy divertido.

IREM





Los GRANDES

SUPER NES

FAVORITOS

UN O
DOS
TRES

4

5

6

7

8

9

10



MEGA MAN X



LETHAL ENFORCERS



T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS

ACTRAISER 2

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

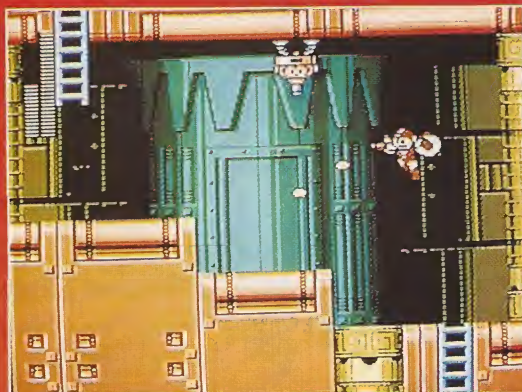
CHAVEZ

MORTAL KOMBAT

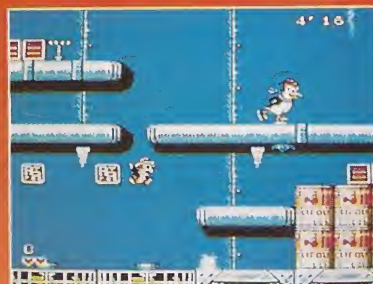
TECMO SUPER BOWL

ALADIN

STREET FIGHTER II TURBO



MEGA MAN 6



RESCUE RANGERS 2



T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS

TETRIS 2

THE BLUES BROTHERS

BONK'S ADVENTURE

JURASSIC PARK

MIGHTY FINAL FIGHT

BATTLEROADS-DOUBLE DRAGON-THE ULTIMATE TEAM

KIRBY'S ADVENTURES

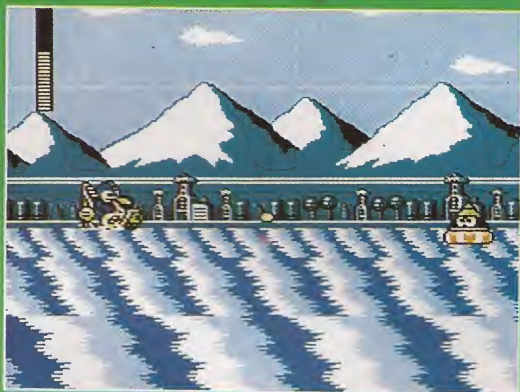
de

Nintendo®

RECOMENDADOS
POR ITOCHU



CLASICOS



MEGA MAN 5



SUPER MARIO BROS. 3



BATTLETOADS

BATMAN RETURNS

TINY TOON ADVENTURES

TETRIS

T. M. N. T. III

NINJA GAIDEN III

DR. MARIO

MEGA MAN 4

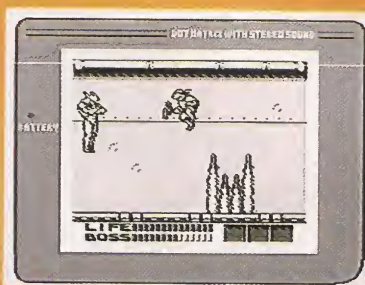
GAME BOY



MEGA MAN IV



WARIO LAND



T. M. N. T. III

ZELDA -LINK'S AWAKENING-

BATMAN -THE ANIMATED SERIES-

TINY TOONS -MONTANA'S MOVIE MADNESS-

BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON

GOAL!

CHASE H. Q.

SUPER MARIO LAND 2

U
N
O

D
O
S

T
R
E
S

4

5

6

7

8

9

10

RESET

En nuestro próximo número, y como cada 6 meses el más completo reporte del CES de invierno de Las Vegas incluyendo Stunt Race FX (antes FX Trax).



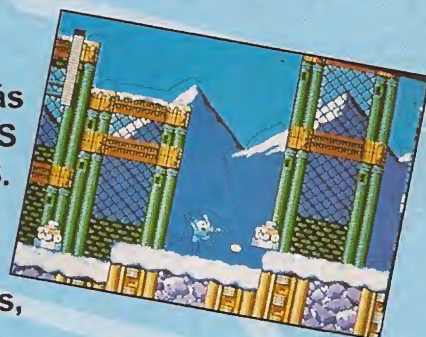
Ahora sí una guía completa del fabuloso Super Nova ¿lo terminarás antes?



T.M.N.T. III -Radical Rescue- para Game Boy. Un juego nada fácil y todo fabuloso.



Además para NES Mega Man 6.



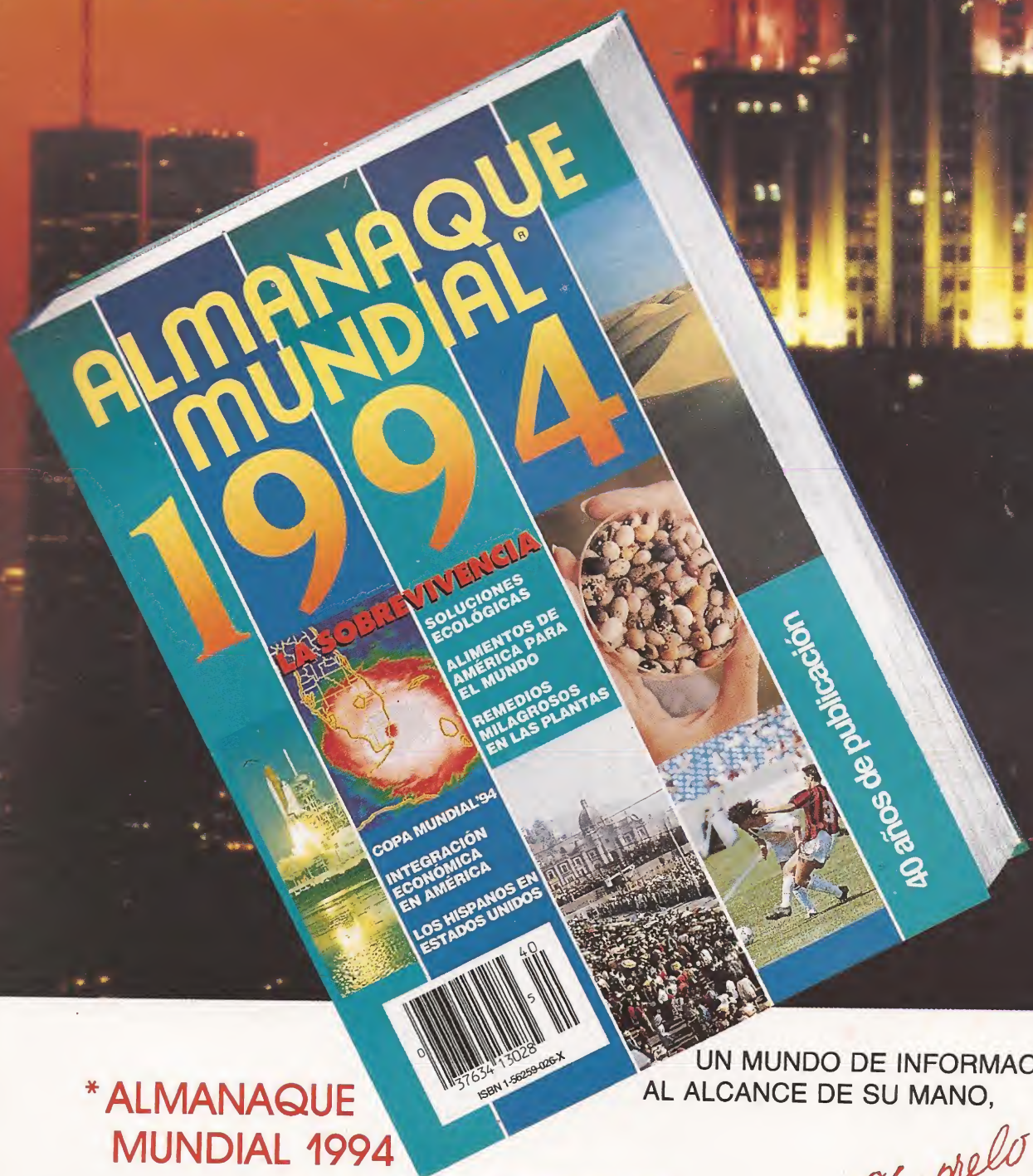
Ojalá quepa todo porque, como ves, hay mucho para marzo. No te pierdas el siguiente número.

SOLUCION A LAS 2 PREGUNTAS DE START

1º 1 0 1 0 1 0 1 0 170

2º 0 1 0 1 0 1 0 1 85

¿SOBREVIVIRÁ NUESTRO PLANETA A LA CONTAMINACIÓN? *



* **ALMANAQUE
MUNDIAL 1994**

TIENE LA RESPUESTA...

UN MUNDO DE INFORMACIÓN
AL ALCANCE DE SU MANO,

¡Cómpralo ya!

una curita para cada partecita

LOS CURITAS
DE KENDALL
ME PROTEGEN

QUIERO
CURITAS PARA
MIS CORTADAS
Y RASPONES



COLOREANOS,
EN LA CAJA
PODRAS VER
LOS COLORES



CURITAS
DINOSAURIO



MINICURITAS



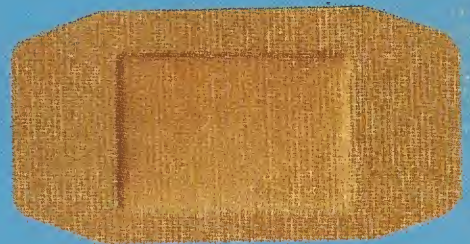
CURITAS TRANSPARENTES



CURITAS COLOR PIEL



CURITAS
FLEXIBLES



CURITAS PARA RODILLAS Y CODOS

CON SEGURIDAD

KENDALL®